

Minds Creative
Creative as you can...
NO.01 • MAY 2012 • Price Free
www.creativeminds.wordpress.net

مجلة عربية تهتم بكل ما يخص التصميم الإعلاني



ميزات وخفايا الإصدار الرائع
من برنـامـج الفـوتـوشـوب
Adobe Photoshop CS5



سلسلة دروس برنامج
CorelDraw X5

إنشاء قائمة منسدلة
باستخدام
Dreamwaver CS5

الاختصارات الكاملة
لبرنامج
الفوتوشوب CS5



أنواع العدسات

برنامج
Adobe Muse

أفضل 50 نصيحة في استخدام برنامج الفوتوشوب

الجزء الأول



01



في تصميم المواقع .. الأقل .. أفضل



Arabic magazine is concerned with advertising design

تحية من مجلة

تحيةً فنيةً أخوية .. أخلاقية .. تحمل أسسٍ و أخلاق المهنة .. تحيةً إعلانيةً من مستخدمي برامج // أدوب // ..
و أدوب .. هنا .. في هذه التحية .. مختلفةٌ عن كلمة // أدب // فأدوب هي الشركة المنتجة لأشهر و أهم برامج التصميم الإعلانيّ ..
تحيتنا هذه .. تعد بمثابة دعوةٍ إعلانيةٍ للتعاون .. فيما بين المصممين المحترفين و المبتدئين .. لرفع مستوى التصميم الإعلاني في البلاد العربية .. لترقى إلى حرفية و واقعية التصاميم الغربية .. و طبعاً // الدعوة عامة // .
و قبل أن نبدأ بطرحٍ بسيط .. نعرض فيه توجهات المجلة و سبل تطبيق تلك التوجهات .. سنخبركم عن الاستفادة التي نسعى إليها من وراء ذلك .. و هي إيجاد مجالٍ أوسع و أفسح للتنافس .. الذي يعد أهم دوافع الإبداع في أي مجال .. و ذلك من خلال تبادل الخبرات عبر نشر مقالاتٍ متخصصة .. تفيد المبتدئين و المحترفين ؛ كل بحسب درجة احترافه و معرفته .. و سيكون في المجلة قسمٌ لعرض أعمالٍ نموذجية بأسماء أصحابها .. ليكون معرضاً دائماً لهم على مدار الساعة ..
ستكون المجلة بمثابة إعلانٍ للمصممين الإعلانيين .. حيث أنها ستصل إلى مكاتب التصميم الإعلاني و المطابع في البلاد .
و لأننا بدأنا التحية باسم الأخلاق المهنية .. كان لا بد من طرح دروس خاصة لأهم برامج التصميم مثل (الفوتوشوب _ الألّيستريتور _ الكوريل درو ....) و غيرها ؛ لتكون كمرجعٍ لمن يحتاج المراجعة ..
و بغية تأكيد فكرة التعاون في المجلة .. فقد وجدنا أنه من الضروري تخصيص بابٍ للحديث عن مواقع تقدم عناصر مساعدةٍ مجانية للتصميم (فيكتور _ نقشات _ رموز ...) إضافةً إلى ما سنرفقهُ بالمجلة من تلك المساعدات لسهولة التحميل .. و أيضاً قوالب مجانية قابلة للتعديل ..
و لتفعيل فكرة النقد للتطوير .. سنقوم بدراسةٍ تحليليةٍ إن أمكن ، لمنتجٍ مطروحٍ في الاسواق المحلية .. فنراجع تطور تصاميمه و طرق طرحها في الأسواق خلال مدةٍ زمنيةٍ طويلة (كشركة ألبسةٍ مثلاً .. عارضين تصاميم أغلفتها و تطورها عبر الزمن ...) شريطة أن تكون الشركة من زبائن المصمم الذي يطرح تلك الدراسة .. و طبعاً بعد الحصول على الموافقة الخطية من الشركة نفسها ..
و لكي نؤكد على فكرة تعميم الخبرة و الفائدة أكثر .. سيكون في المجلة مجالٌ لإيضاح و إظهار أسرار و خفايا قد لا يعلمها البعض من المصممين . مثال (يسألونني عن اللون الذهبي أو الفضي أو الكروم ....) كيفية إعدادها و نسب الألوان فيها ..
و حتى نواكب التطور الإعلاني في العالم .. و كي لا نتقوقع في حدودٍ ضيقةٍ من المعرفة .. سنقوم بملاحقة أي إصدارٍ جديدٍ لأي برنامج .. و نشرحه بطريقةٍ مبسطةٍ عارضين الفروقات بينه و بين الإصدار القديم منه ..
لن تكتمل قدرة المصمم الإعلاني ما لم يلقِ نظرةً على قسم التحضير الطباعيّ .. و قلةٌ هم من يعملون فيه عن معرفة ..
سنحاول شرح أساليب و طرق تحضير الملفات و التصاميم للطباعة بأغلب اشكالها (أوفست _ تيبو _ حراري ...) .
و لن ننسى بالتأكيد .. كل من شارك في تصميم أعداد المجلة أو من حرر فيها ؛ حيث سيكون هناك قسم // تصميم العدد // ليكون بمثابة معرض لأعمالهم الخاصة .. تعبيراً عن تقديرنا لجهودهم .
و سنحاول إجراء مقابلةٍ في كل عدد ..مع فنانٍ أو مصممٍ شهير .. نعرض أعماله و نستفيد جميعاً من خبراته إن شاء الله ..
و نكرر .. المحصلة و النتيجة و الربح العائد علينا من مجلتنا هذه .. هو تطوير الجميع .. للوصول إلى القدرة على التنافس الشريف .. و الذي لن يكون بدون تبادل الخبرات و مقارنة الأعمال ببعضها .. ليعرف المصمم أين هو من عالم التصميم .. و طبعاً لن تتوقف المجلة عند هذه الحدود .. فالأبواب مفتوحةٌ أمام الجميع .. لتطوير هذه المجلة الهادفة إلى إنشاء جيلٍ مبدعٍ من المصممين الذين سنفخر يوماً ما .. أننا كنّا من السباقين في الإسهام بإعدادهم .
بعد بحثٍ طويل ، عن مجلةٍ مجانيةٍ مماثلةٍ في الانترنت .. أعتقد بأننا المجلة الأولى في هذا المجال .. فإن وُجدت مجلةٌ مماثلة ، فسنعمل على أن نكون الأكثر تميزاً لتكون المجلة الأولى في الوطن العربيّ .. بتوقيعٍ سوريّ .. و الله الموفق .

CreativeMinds

Creative as you can...

مجلة Creative Minds مجلة الكترونية متخصصة
تصدر كل شهرين عن مدونة
www.creativeminds.wordprees.com

أسرة التحرير

محمد زرقة
غادة عوامات
محمد حسان
نسمة قطان
لمى بركات

تطبيق للموبايل خاص بالمدونة

Works with symbian OS



مواقع و ارتباطات المجلة

موقع المدونة الحالي:
http://creativesminds.wordpress.com/

صفحتنا على الفايس بوك :
https://www.facebook.com/creativesminds

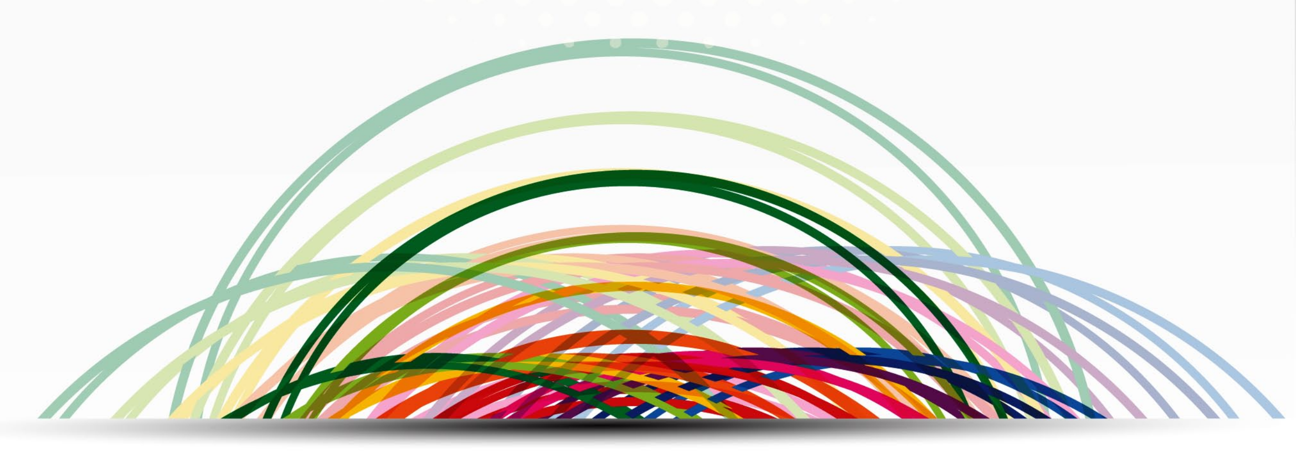
تابعونا على تويتر :
https://twitter.com/CreativesMinds

قناة المجلة على يو تيوب :
http://www.youtube.com/creativesminds11

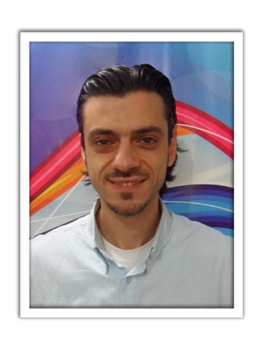
تابعونا على فليكر :
http://www.flickr.com/photos/creativesminds

بريد المجلة الألكتروني :
creatives.minds11@gmail.com

تقرؤون في هذا العدد



قبل البداية ...



أعزائي القراء الكرام لا يسعني الا ان اشكركم على ثقتكم بنا وعلى الفرصة التي منحتمونا اياها لكي نثبت لكم ان هذه المجلة ليست الا بوابة جديدة لكل المصممين الذين يمتهنون هذه المهنة ولكل الذين بطريقهم لكي يكونوا مصممين ان شاء الله، ان هذه المقالات الموجودة بصفحات هذه المجلة فيها الكثير من المواد العلمية الثمينة حقيقة وقد تبدو للبعض كأنها تفاهات وليست الا مضيعة للوقت ولكن دعونا ننظر للموضوع بمنظور اخر...
ان هذه المقالات ليست الا بداية لسلاسل تعليمية مفصلة حسب طبيعة التصميم و نوعه وقد غلب عليها الطابع الأكاديمي المبسط لكي تمتزج المعلومة الصحيحة مع الاسلوب السهل في التلقي ، و أصدقكم القول ... ان بعض هذه المقالات هي مقتبسة من مواقع و مدونات و منتديات مختصة في هذا المجال ولم اجد ما يمنع ان تكون هذه المقالات موجودة في هذه المجلة طالما تم ذكر المصدر و مرجع الاقتباس ، فلسنا من اولئك الذين ينسبون اعمال غيرهم لهم ولسنا ممن يدعي انه مصمم ويتبنى افكار غيره ، و يوجد ايضا بعض المقالات التي اجتهد بعض المحررين في انتاجها لتصل اليكم كمعلومة جاهزة قد اكون أول الأشخاص الذين بحثوا عبر محركات البحث مطولا لكي يحصلوا على جواب عن طريقة انجاز فكرة ما او اسلوب استخدام أداة معينة .

سنحاول جاهدين ان نغطي في مقالاتنا أغلب استفساراتكم وتطلعاتكم في هذا البرنامج التعليمي ان شاء الله .

ان هذه المجلة و مقالاتها ليست حكرا لفريقها الحالي بل هي مجال مفتوح لكل من يريد ان يشارك معنا بنشر مقالات من شأنها رفع المستوى الفني و التقني للمصممين في الوطن العربي كافة ان شاء الله .

كل ما يلزمك هو زيارة صغيرة الى مدونتنا المتواضعة و البدء بالمشاركة بمقالاتك .
عبر الرابط المؤقت الحالي :



www.creativesminds.wordpress.com

وسيتم تغيره قريبا جدا و ذلك بعد ان تم دمج أكثر من مدونة مختصة بأمور التصميم و أصبحت تحت عنوان Creative Minds و سيتم اعلامكم بالعنوان الجديد قريبا ان شاء الله

او يمكنك مراسلة ادارة المدونة مباشرة عبر البريد الالكتروني التالي :



creatives.minds11@gmail.com

وحرصا منا لأن تكون هذه المجلة أكثر شمولا ... قمنا بإطلاق قناتنا الخاصة على اليوتيوب التي ستحوي جميع مقاطع الفيديو التعليمية التي ربما قد نكون انجزناها أو جلبناها لكم من مواقع اخرى وذلك لضيق الوقت و بغية اطلاق هذا المشروع بالسرعة القصوى و ستكون هذه القناة أيضا لكل أعضاء المدونة الكرام لكي يستخدموها كمرجع دائم لهم و بإمكانهم أيضا رفع فيديوهاتهم الخاصة عليها لكي نغني مدونتنا بكل المواد التعليمة التي ستلزمنا إن شاء الله . و بإمكانكم زيارة هذه القناة عبر الرابط التالي :



http://www.youtube.com/creativesminds11

و لا أنكر فضل الصورة في عملنا أبدا ... فلها كل الفضل في انجاحه و لذلك قمنا بإنشاء حساب خاص على موقع فليكر العالمي الذي يعد أكبر موقع لتجمع الصور في العالم و سنكون هذه المحطة كمستودع دائم لرواد المدونة و اعضائها لرفع صورهم على هذا الموقع و يكون لنا حيزنا الخاص عبر الرابط التالي :

flickr

http://www.flickr.com/photos/creativesminds

ولن أنسى صفحة المدونة على الموقع الأشهر عالميا حيث بإمكانك متابعة اخر أخبار المدونة و أحدث المقالات و التعديلات التي سنطرأ على صفحاتها و ذلك من خلال الرابط التالي الذي سيأخذك مباشرة الى صفحتنا على موقع الفايس بوك :



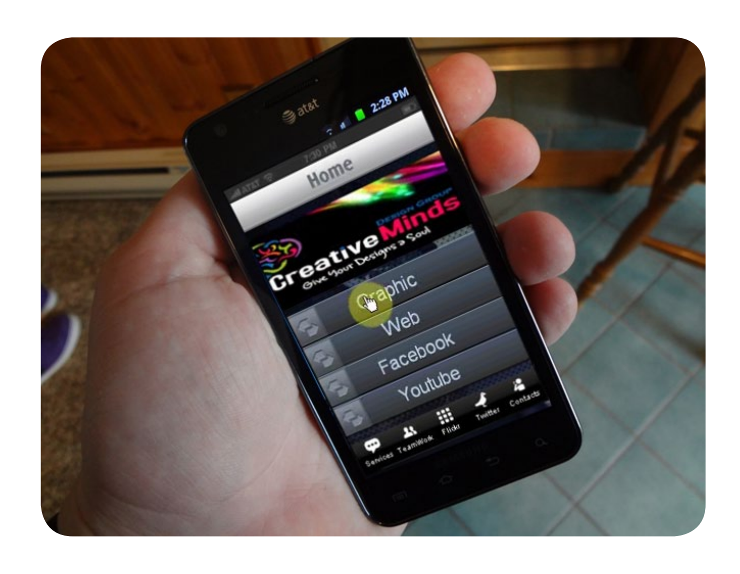
https://www.facebook.com/creativesminds

طبعا لن ننسى موقع التويتر ايضا ... بامكانكم متابعتنا ايضا على هذا الرابط :



https://twitter.com/CreativesMinds





و لحملة الهواتف النقالة الحديثة التي تستخدم نظامي الأندرويد أو نظام الهواتف الذكي (سيمبيان) قمنا بإنشاء تطبيق خاص مهمته متابعة امور و تحديثات هذه المدونة أول بأول.. و يمكنك من خلاله المشاركة و اضافة مقال و التعديل و التعليق و كأنك على حاسوبك الخاص. و هذين الاصدارين خاصين كما ذكرت بالاجهزة التي تعمل على نظامي الأندرويد و السيمبيان . و قريبا ان شاء اللّه سيكون هناك تطبيق خاص لحملة أجهزة الأيفون (3g - 4g) بكافة اصداراتهم و يمكنك من خلال الروابط التالية تحميل التطبيق حسب نوع الموبايل الذي لديك :



Works with symbian OS



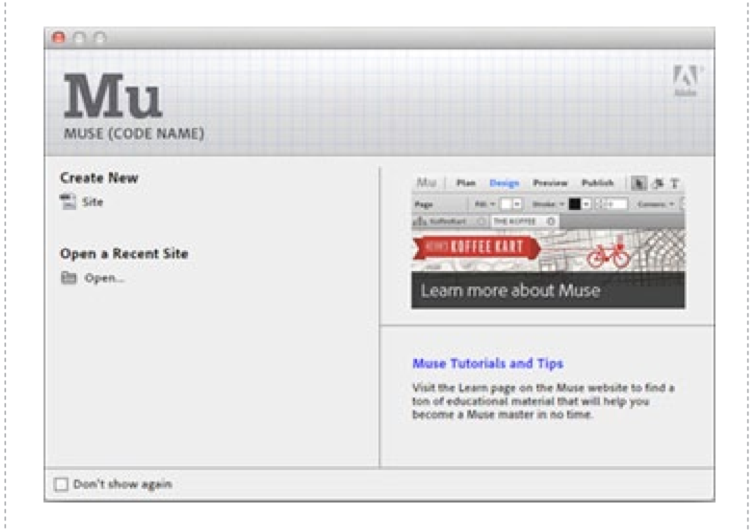
و أخيرا و ليس اخرا ... لن تكون هذه الكلمة الأخيرة و لن نقف عند هذا الحد و انما نسعى دائما للمضي قدما لتطوير التصميم بشكل عام ببلادنا و هذا يتوقف على سعيكم المتواصل معنا لتنفيذ ذلك ... مع فائق المودة و الاحترام

بقلم : نسمة قطان

Adobe Muse
لتصميم المواقع بدون برمجة

قامت شركة Adobe بإطلاق النسخه التجريبية من برنامج Adobe Muse وهو تطبيق جديد لتصميم المواقع عن طريق الانترنت دون الحاجة لإستخدام أكواد برمجية. يهدف التطبيق لإختصار تصميم المواقع دون المرور بين عدد من البرامج للوصول للموقع المراد تصميمه، أي دون الحاجة للإنتقال من تطبيق كالفوتوشوب لتصميم الموقع ثم لتطبيق آخر لبرمجة الأكواد له.

يمكن التصميم وإضافة أكواد خاصة بك في التطبيق نفسه، مع إضافات جاهزة مصممة من Adobe بالـ jQuery و دعم كامل لـ CSS3
وكانت الشركة قد أطلقت هذه النسخة في: 5-8-2011.
تستطيع الآن إنشاء مواقعك و كأنك تنشيء مستنداً تريد طباعته , مدعماً بأحدث معايير الويب بلغة HTML الأصلية دون كتابة أي كود . و تستطيع أن تُنشيء مواقع مميزة جدا بل إحترافية هذه النسخة التجريبية من Muse.
للمزيد من المعلومات توجه إلى المصدر [Adobe Muse].



ميزات البرنامج:

خطط موقعك:

إن سهولة إستخدام خرائط الموقع sitemaps و الصفحات الرئيسية master pages و خصائص مستوى الموقع Site-wide properties تجعل تخطيط موقعك سهلاً و سريعاً و جاهزاً للتصميم.

خرائط الموقع Sitemaps:

رتب صفحات موقعك بخريطة الموقع السهلة الاستخدام التي تسمح لك بإنشاء وتغيير بنية الموقع بسرعة.

الصفحات الرئيسية Master Pages:

تحدد و تتحكم بالعناصر التي تظهر في الصفحات التي تشترك معها بحيث تُضاف هذه العناصر في تخطيط الصفحة الرئيسية.أي أن أية عناصر يتم وضعها في الصفحة الرئيسية سيتم عرضها في كل الصفحات التي تم ربطها بهذه الصفحة.
من الممكن أن يكون هنالك أكثر من صفحة رئيسية واحدة.

خصائص مستوى (عرض) الموقع Site-wide properties

تحدد أساسيات التخطيط التي يتم تطبيقها خلال الموقع تلقائيا، مثل الهوامش ، وعرض الصفحة، والمحاذاة ، وألوان الارتباط التشعبي.

صمم موقعك بحرية تامة:

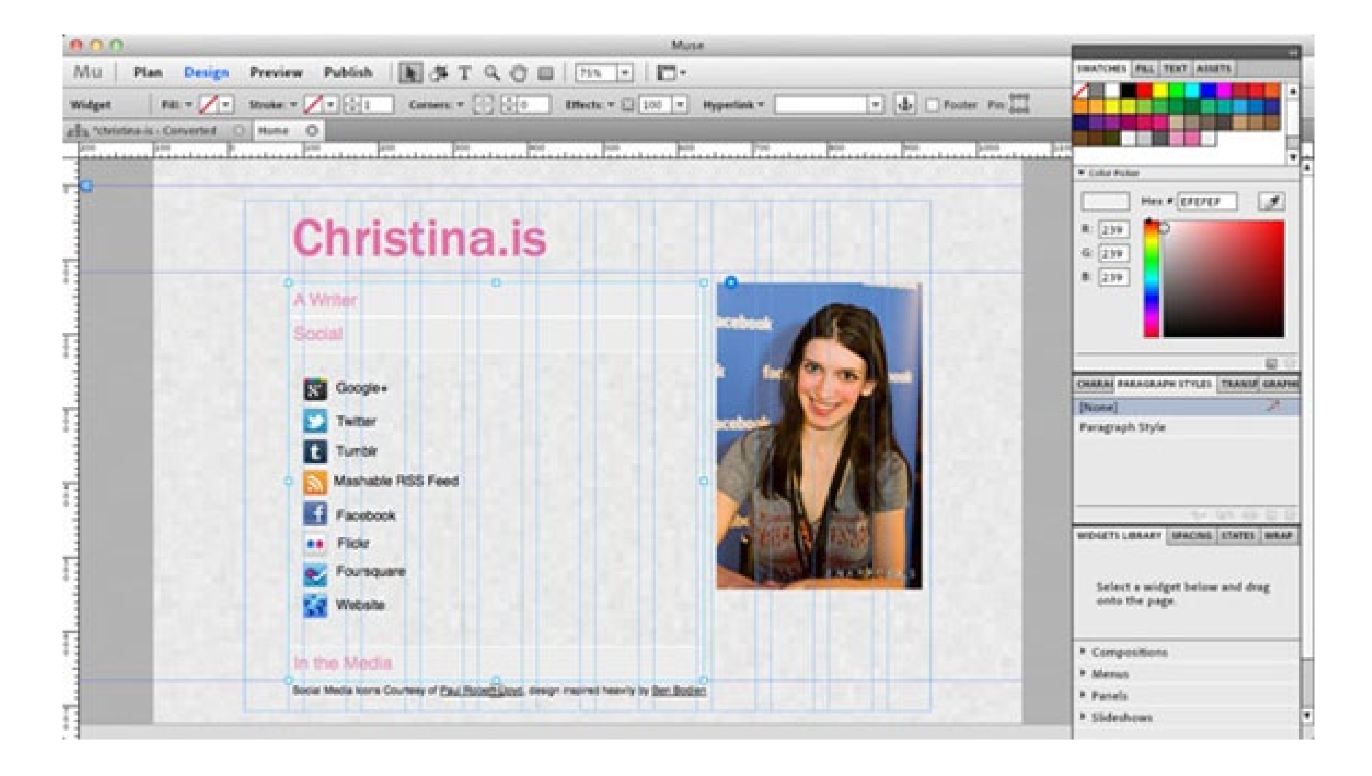
يركز برنامج Muse على التصميم و ليس على التكنولوجيا. فهو يجمع بين عرض الصور و الرسومات و دقة النصوص و التحكم الكامل بالتصميم و التي كنت تتوقع أن تنجزه جميع أدوات Adobe للتصميم .

أدوات Adobe المألوفة :

يمكنك إنشاء تخطيطات بشكل بديهي باستخدام كل من أدوات الأدلة الذكية (smart guides) و لصق في المكان (paste in place)، وتحرير الأصلي (edit original) والأعمدة (columns) و المزاريب (gutters)، و الكثير الكثير من الأدوات المألوفة.

نتائج التطبيق رائعه جداً .. مثلاً

- الموقع الرسمي للتطبيق مصمم بشكل كامل بواسطة Muse.
- الصفحة الشخصية لـ Christina Warren (محررة في Mashable) فقط بـ20 دقيقه بواسطة التطبيق.



نتائج التطبيق رائعة ويستحق التجربة كونه يوفر الكثير من الوقت،كما أنه يدعم اللغه العربية.

برنامج Muse مجاني خلال الفترة التجريبية (نسخته البيتا)
و النسخة الأولى من ميوز سيتم إنتاجها في بدايات العام 2012 و سيمكن هذا العملاء من شراء النسخة كي يتمكنوا من الإستمرا في ترخيص مواقعهم المصممة بواسطة Muse .
Muse سيكون متاحا بالإشتراك السنوي أو الشهري , مما سيمكن العملاء من الحصول على أحدث الإضافات و المميزات التي تكون متوافقة مع أحدث المتصفحات.

خطط الإشتراك :

سنوي= $15 في الشهر = $180 في السنة (لا تستطيع إيقاف الإشتراك).
شهري = $20 في الشهر .

يتم إنهاء الإشتراك بعد 6 أشهر إذا لم يقم الزبون بتسديد المبالغ خلال هذه الفترة.

بقلم : محمد زرقة

أفضل 50 نصيحة

في استخدام برنامج الفوتوشوب

سأقدم لكم أفضل 50 نصيحة في برنامج الفوتوشوب والتي أجمع عليها أغلب خبراء الفوتوشوب حول العالم و منها قديمة و منها جديدة و منها خاصة بالإصدار (CS5) و فعلا إن هذه النصائح البسيطة تسرّع إبداعاتك وتزيد إنتاجك الفني و تسهل العمل على البرنامج , لذلك استرح قليلا ، قم بتشغيل برنامج (Adobe Photo Shop CS5 Me) و لاتنسى أن تجلب كوب بارد من الحليب و استعد لحرارة الملاحظات القادمة :

1 - تبديل مع مشاهدة نوع الخط :

نقرة مزدوجة على الصورة المصغرة للطبقة النصيةThumbnail في قائمة / Layers / ثم من شريط الخيارات أعلى البرنامج نظلل اسم الخط المستخدم و اضغط على الاسهم العلوي أو السفلي في لوحة المفاتيح لتغيير الخط و مشاهدته مباشرة على الملف مباشرة

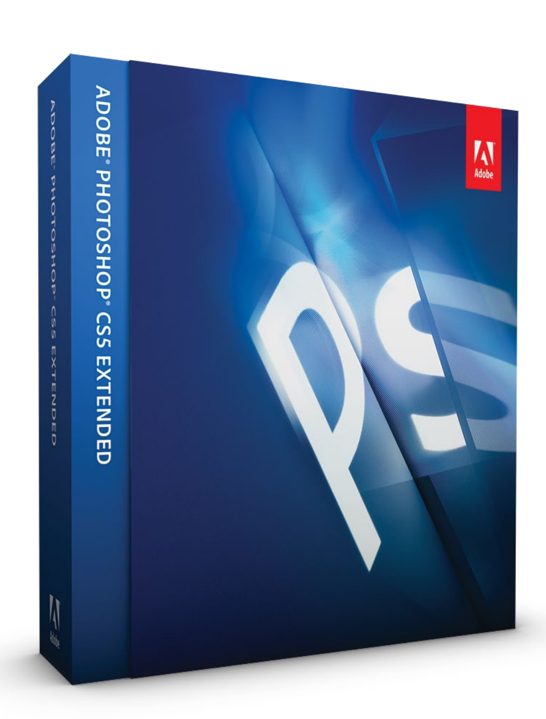
2 - تباعد الأحرف و الأسطر و الكلمات :

قم بتحديد كامل النص و ذلك بالنقر نقرة مزدوجة على الصورة المصغرة للطبقة النصيةThumbnail في قائمة / Layers / ثم قم بالضغط على زر / Alt / ثم استخدم الأسهم يمين أو يسار للقيام بأجراء تباعد بين جميع الأحرف في هذه الطبقة و تسمى هذه العملية بـ / Tracking /. و في حال كان المقطع النصي الذي تعمل عليه يتألف من أكثر من سطر فنستخدم نفس الطريقة السابقة مع استخدام الأسهم العلوي أو السفلي لزيادة أو إنقاص المسافة بين الأسطر و تسمى هذه العملية بـ / Leading /. وفي حال أردنا أن نبعد حرفين عن بعضهما فقط دون التأثير على باقي الكلمات في هذه الطبقة نضع المشيرة بين الحرفين المراد الإبعاد بينهما و نستخدم زر / Alt / ثم نستخدم الأسهم يمين أو يسار للقيام بأجراء التباعد و تسمى هذه العملية بـ / Kerning /.

3 - ابقاء العنصر النصي قابل للتعديل من خلال العنصر الذكي :

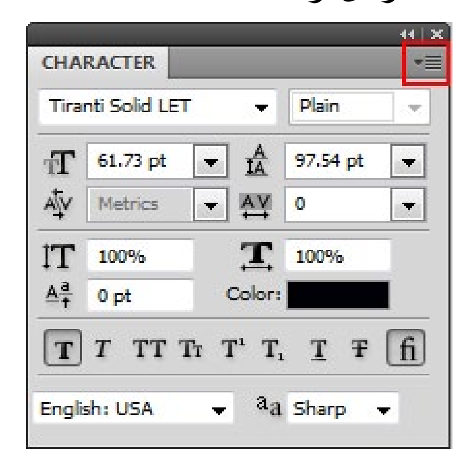
بعض الميزات في برنامج الفوتوشوب لا تعمل على الطبقة النصية مثل الفلاتر ، مما يفرض علينا تغير نوع الطبقة النصية لطبقة عادية عبر أمر / Rasterize / مما يفقد الطبقة النصية إمكانية تغيير نوع و حجم الخط و التعامل معه كطبقة نصية ، ببساطة حول الطبقة لعنصر ذكي Smart Object من خلال (Layer > Smart Object > Convert to Smart Object)

و الآن أصبح بإمكانك تطبيق الفلاتر كفلاتر ذكية على الطبقة المحولة و في حال أردت إجراء أي تعديل نصي على الطبقة فقط قم بالنقر على الطبقة نقرا مزدوجا سيحرر لك العنصر و يجعله قابلا للتعديل ، قم بالتعديلات التي تريدها و أغلق الملف و سيتم تطبيق التعديلات على الطبقة المذكورة



4 - نمط Opentype مع الخطوط الرائع :

ان ميزة Opentype متوفرة في القائمة الفرعية لنافذة الخطوط الموجودة على شريط الخصائص لأداة النصوص أو (Window > Character) .



تمكن هذه الميزة تغير شكل بعض الحروف للخطوط التي تدعم هذه الميزة , فقط قم بتحديد الكلمة أو جزء منها و اختر النمط التي تفضله .



5 - إمالة أو تغير شكل الكتابة :

يمكن تغيير شكل الطبقة النصية (كإمالتها أو تقويسها أو ....) و ذلك عن طريق أمر Text Warp الموجود على شريط الخصائص لأداة النص.



6 - تشكيل النص على مسار :

يمكن ببساطة إضافة أي نص على مسار أو شكل (shape) قم بإنشاء المسار الذي تريده باستخدام أداة الـ Pen Tool ثم ببساطة ضع مؤشر الماوس بعد اختيار أداة النصوص على المسار المطلوب و اكتب الكلمة التي تريد.



7 - اصنع قائمة الفرش Brush's الخاصة بك :

من قائمة Edit اذهب إلى Preset Manager احذف و عدل و رتب الفرش التي تريدها و قم بعدها بحفظ مجموعة الفرش التي تريدها فقط .

8 - شاهد شكل أداة التحديد و مساحة الرسم :

عندما تكون تستخدم أداة الأنشوطة (Lasso) أو أي أدارة رسم كالفرشاة يمكنك بالضغط على زر Caps Lock الموجود على لوحة المفاتيح لتغيير شكل عرض الأداة حسب نوعها مما يمكنك من عرض حجم الفرشاة لتستطيع تقدير الحجم المراد استخدامه .

9 - استخدم أداوات Dodge / Burn لتحسين أطراف التحديد :

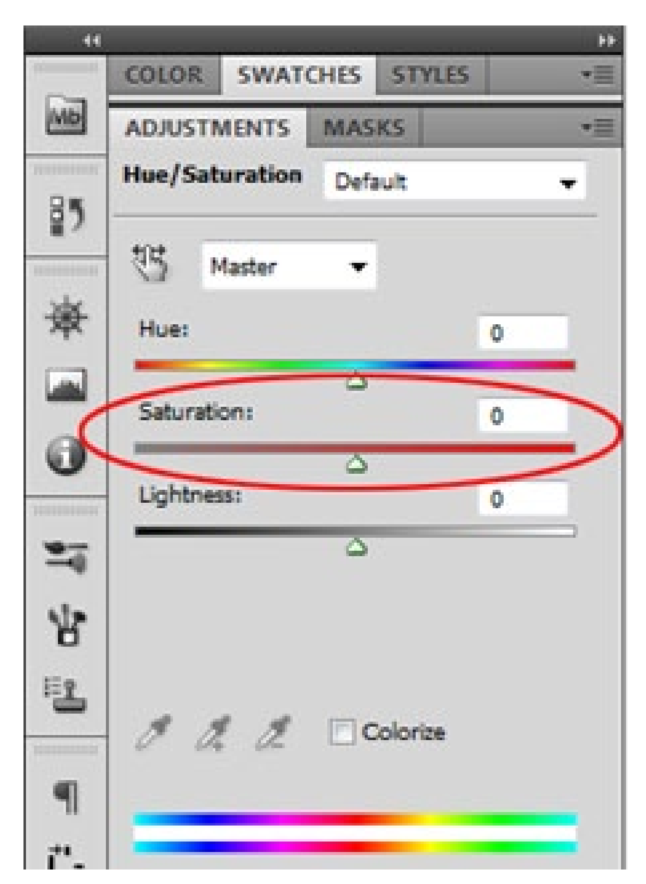
عندما تقوم بتحديد عنصر ما من صورة و جلبه إلى ملف آخر قد تحتوي أطراف العنصر على نقاط بيضاء أو سوداء حسب الملف المصدر ... فنقوم باستخدام أداة Dodge لتفتيح الأطراف و بإمكانك جعل التأثير على الإنارة فقط أو على الظلال فقط أو على العنصر بشكل عام و ذلك من خلال شريط الخصائص و اختيار أحد المستويات : Shadows – Midtones – Highlight و طبعا و باستخدام أداة Brun سيمكنك من تعتيم أطراف العنصر بعكس أداة Dodge.

10 - إماهة أطراف التحديد :

عندما تقوم بتحديد حول عنصر و تقوم بنسخه و لصقه بملف آخر , تمكنك أداة Blur من كسر أطراف التحديد و اضفاء نعومة عليه و ذلك من خلال تمرير هذه الاداة على اطراف العنصر و بإمكانك التحكم بمدى التأثير من خلال Strength الموجود على شريط الخصائص بالنسبة المئوية .

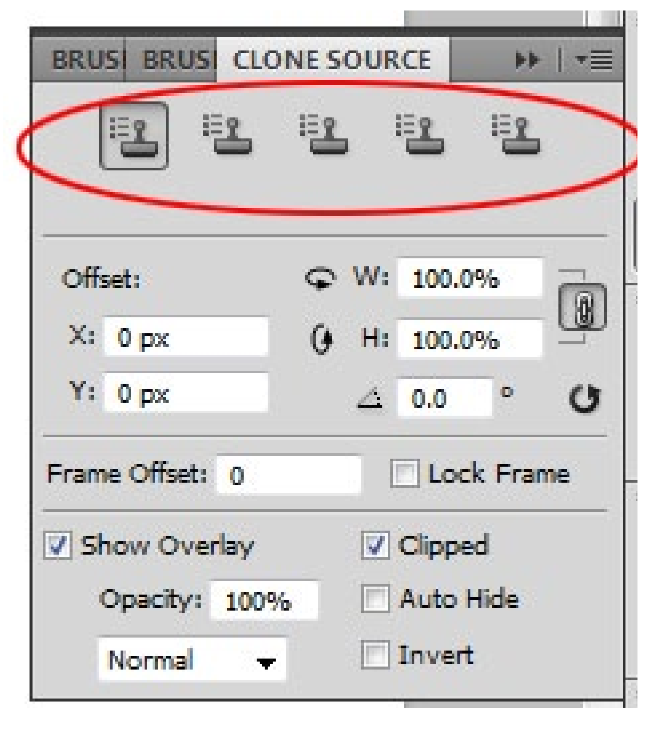
11 - إضافة التناغم ألوان العنصر الجديد على الصورة الجديدة :

بعد اضافة نسخ عنصر جديد على أي ملف قد يكون هناك خلاف في مستوى النصوع بينه و بين الملف الجديد ، فيمكنك تخفيف أو أضافة النصوع على العنصر الجديد من خلال :
(Layer > New Adjustment Layer > Hue Saturation)
و من المزلاج الخاص بـ Saturation يمكنك إضافة أو تخفيض النصوع بما يتلائم مع الملف الجديد .



12 - تحديد أكثر من مصدر لأداة (Clone Stamp Tool) :

هل تعلم أنه بإمكانك تحديد أكثر من مصدر لأداة الاستنساخ Clone Stamp ؟ نعم بكل بساطة من خلال النافذة الخاصة بهذه الأداة (Window > Clone Source) يمكنك إضافة خمسة مصادر من خمسة ملفات أو حتى من خمسة مصادر من ملف واحد فقط اختار المصدر الأول وحدده و الثاني و حدده و هكذا .. و ببساطة إطلب المصدر المطلوب من خلال النقر عليه لاحقا .



13 - عكس المصدر في أداة (Clone Stamp Tool):

يمكنك باستخدام هذا الخيار قلب المصدر (Flip) يعني عندما نختار المصدر سيقوم البرنامج بنسخه لكن معكوسا أما عاموديا أو أفقيا حسب الطلب و ذلك من خلال الضغط على السهم الدائري الموجود في نافذة Clone Source أما الأفقي W أو العمودي H ..



14 - تحويل الطبقة النصية إلى مسار :

بعد كتابة أي طبقة نصية يمكنك رسم مسار حول الكتابة أو بالأحرى تحويل العنصر إلى مسار مع المحافظة على الطبقة النصية وذلك من خلال الضغط بزر الماوس اليمين على الطبقة النصية في قائمة Layer و اختيار Create Work Path سيقوم البرنامج برسم مسار حول الطبقة النصية مع المحافظة على الطبقة النصية .

15 - استخدم إمتدادات PNG للملفات التي تحتوي شفافية :

في الماضي لم يكن هناك غير امتداد Gif الذي يسمح لنا بالتعامل مع الصور التي فيها مساحات شفافة أما الآن فبإمكانك باستخدام امتداد Png من التعامل مع المساحات الشفافة و التنويع بدرجات الشفافية التي تسمى Alpha .

16 - إنشاء طبقة تحت طبقة :

من المتعارف عليه عند إدراج طبقة جديدة في الفوتوشوب تنزل فوق الطبقة المختارة حاليا ، و لكن إن أردنا أن ندرج الطبقة مباشرة تحت الطبقة المختارة فما علينا إلا أن نضغط Ctrl بالتزامن مع الضغط على أيقونة طبقة جديدة الموجودة في قائمة Layers .

17 - إرجاع جميع تفضيلات الفوتوشوب كما كانت (ضبط المصنع) :

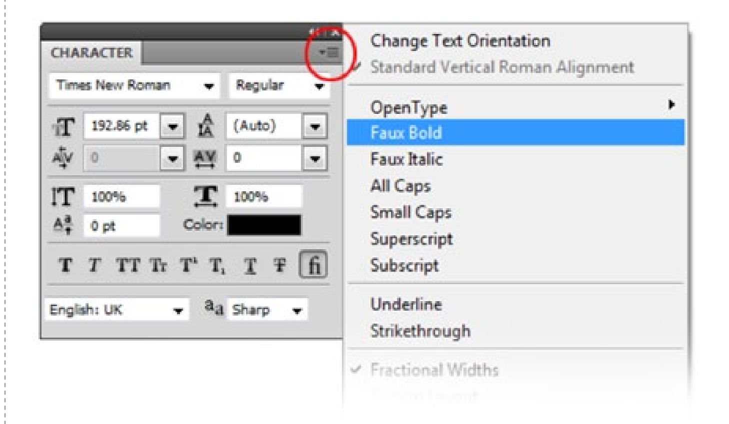
يمكنك بأي لحظة استعادة اعدادات البرنامج الافتراضية مثلما كانت بعد تنصيب البرنامج و يتم ذلك بالضغط على (Ctrl+Alt+Shift) و قم بتشغيل البرنامج بنفس الوقت ستظهر لك رسالة تطلب منك التأكيد ، في حال التأكيد سيتم ارجاع البرنامج كما كان.

18 - فلتر (Liquify) على الملفات ذات الأحجام الكبيرة :

من الملاحظ أن هذا الفلتر عندما يتعامل مع الملفات ذات الأحجام الكبيرة يؤثر سلبا على سرعة و أداء البرنامج و قد يرسل لك رسالة بحاجة البرنامج الى ذواكر أو حتى أنها غير كافية لتشغيل الفلتر ، يكمن الحل بتحديد المنطقة المراد تطبيق الفلتر عليها فقط و تشغيل الفلتر مما يسهل على البرنامج التعامل مع هكذا أحجام .

19 - نمط (Bold) المزيف للخطوط التي لا تحوي هذا النمط :

أغلب الخطوط (Fonts) قد لا تحوي غير حالة واحدة و هي الحالة الافتراضية و قد يعجبك أحدها و لكنه بحاجة تعريض و الخط لا يحوي هذه الحالة فيكمن الحل بالطريقة التالية أولا قم بتحديد الخط و من القائمة الفرعية لنافذة (Windows > Character) اطلب خيار (Faux Bold).



20 - فتح عدة ملفات في ملف واحد :

من الأوامر القوية جدا في هذا البرنامج الرائع التي من شأنها تسهيل التعامل مع الملفات المفتوحة ضمن البرنامج فلربما تريد فتح عدة ملفات و جمعها في ملف واحد فما عليك سوا التوجه الى قائمة : (File > Scripts > Load Files Into Stack ...) سيظهر لك مربع حوار قم من خلاله باستدعاء الملفات المطلوب جمعها في ملف واحد ثم (Ok)و سيقوم البرنامج بفتح اللفات جميعها ووضعها بملف واحد و ملائمة حجم الملف حسب قياس أكبر صورة مطلوبة .

21 - نسخة و دمج جميع الطبقات في طبقة واحدة :

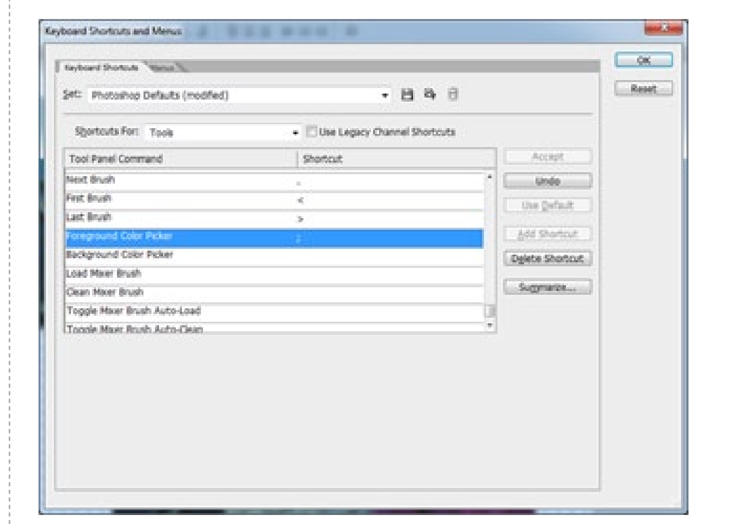
قد تكون بحاجة أخذ نسخة من جميع الطبقات و دمجها في طبقة واحدة فما عليك سوا الضغط على (Shift + Alt + Ctrl + E)سيقوم البرنامج بأخذ نسخة من جميع الطبقات و دمجها في طبقة جديدة مستقلة . لكن المشكلة الوحيدة أن هذه الطبقة غير قابلة للتعديل فيما بعد و لكن الحل يكمن بالخطوة القادمة

22 - دمج الطبقات مع إمكانية التعديل عليها فيما بعد :

هذه الخطوة مشابهة للخطوة السابقة كنتيجة ولكن مع فرق كبير جدا بالمضمون حيث تكمن الفكرة في إمكانية إجراء التعديلات على مضمون هذه الطبقة المدموجة و تكون بالطريقة التالية :
قم بتحديد جميع الطبقات و حولهم لعنصر ذكي :
(Layer > Smart Object > Convert To Smart Object)
سيقوم البرنامج بدمج جميع الطبقات و تحويلها لعنصر ذكي .
أما الأن .. فكيف سأتمكن من إجراء التعديلات أو كيف سأسترجع طبقاتي ؟ و ببساطة قم بالنقر مرتين على العنصر الذكي فيقوم البرنامج بفتح ملف جديد بطبقاته الأصلية ... عدل ما تريد و أغلق الملف و وافق على الحفظ ستلاحظ أن العنصر الذكي قد تغير محتواه حسب التعديلات التي قمت بها .

23 - إنشاء إختصار لنافذة اختيار الألوان :

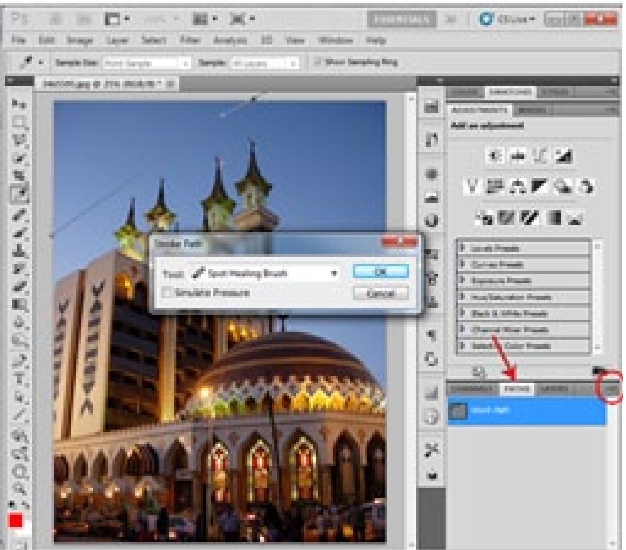
إن إصدار CS5 هو أول إصدار يسمح لك بتعيين إختصار لنافذة إختيار الألوان و ذلك عن طريق (Edit > Keyboard Shortcuts)
و من القائمة المنسدلة اختر (Tools) و إنزل لتختار (Foreground Color Picker) و قم بتعيين الاختصار الذي يناسبك ، و في حال كان الاختصار الذي قمت باختياره مختار سابقا سينذرك البرنامج بوجوده و سيخبرك لأي أمر مستخدم ففي حال وافقت سيستبدل الاختصار القديم و سيأخذك للقديم إن أردت استبداله أو تجاهله .

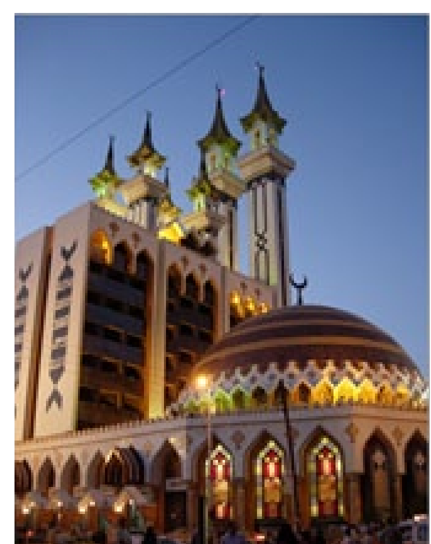


24 - Healing باستخدام المسار :

قد يكون عنوان الفقرة غريب قليلا و لكنه صحيح فاذا كان لديك صورة لمنظر ما و يوجد فيها سلك كهرباء فبإمكاننا إزالته ببساطة باستخدام أداة Spot Healing Tool ولكنني سأنصحك بطريقة أفضل و ذلك : قم برسم مسار باستخدام أداة Pen Tool فوق السلك المراد إزالته و اذهب إلة نافذة : (Window > Paths) و من القائمة الفرعية اختر (Stroke Path) و من القائمة المنسدلة للأدوات اختر أداة (Spot Healing Brush) و وافق ... و لاحظ النتيجة بنفسك .







25 - تغيير الحجم مرة أخرى بنفس المعدل :

قد تكون بحاجة إعادة تحجيم عنصر ما بنفس معدل تغير الحجم لعنصر كنت قد عدلت حجمه مباشرة فما عليك سوا إجراء التعديلات المطلوبة لحجم العنصر الأول باستخدام التحويل الحر (Ctrl + T) : Free Transform و بعدها اختر الطبقة التالية المراد اجراء نفس التعديلات عليها و اضغط على (Ctrl + Shift + T) سيقوم الفوتوشوب بإعادة تحجيم هذا العنصر بنفس النسب السابقة .

قدمت لكم الجزء الأول من هذه الملاحظات المهمة و سنتكلم في العدد القادم عن الجزء الثاني من هذه الملاحظات و اتمنى أن تساهم و تساعدكم في تطوير مهاراتكم في استخدام برنامج الفوتوشوب .
لقائنا في العدد القادم إن شاء الله .



NetWork Set



أول مجلة عربية مختصة بأمور الشبكات

بإشراف مهندسين مختصين بأمور الشبكات

تصدر عن مدونة www.networkset.net

بقلم : نسمة قطان

ميزات وخفايا
Adobe Photoshop CS5

أصدرت شركة ادوبي مجموعة الــCS5 التي تحوي على معنى الابداع بين طياتها.
وسنقوم في هذا المقال بشرح ميزات برنامج Adobe Photoshop CS5 الذي اعتبره الكثيرون طفرة في عالم التصميم سهلت للمصممين الكثير من أعمالهم لما احتوت من خصائص متقدمة كنا نبذل مجهوداً كبيراً في تنفيذها.

1 - التحديدات المعقدة أصبحت أسهل بكثير :

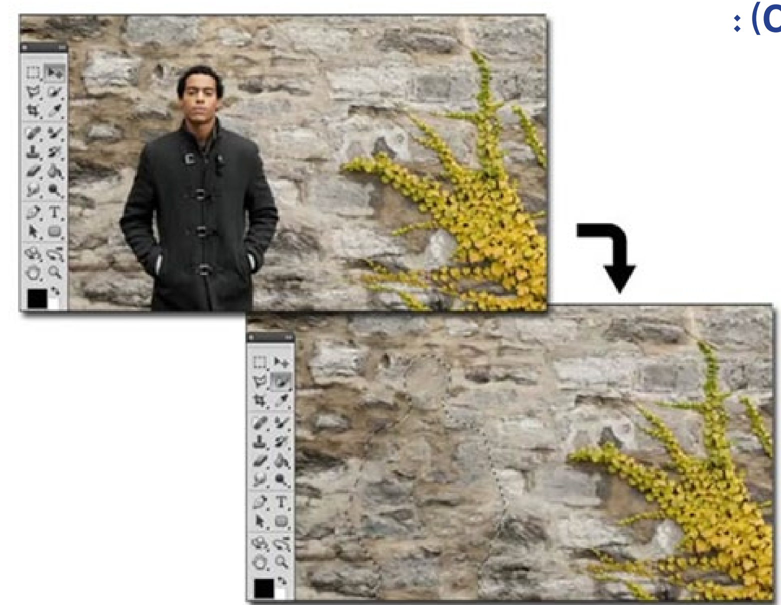
مسح الخلفيات أصبح الآن أسهل بكثير فيمكنك الآن عمل الماسك والتحديدات الدقيقة بسرعة هائلة.
فمثلا اذا كان لديك شخص تريد استخراجه من الخلفيه فيمكنك استخراجه بسهولة وحتى لو كان شعره صعب التحديد ..



The intelligent selection technologies in Photoshop CS5 enable quicker and more accurate creation of the sophisticated masks used in many design and photo compositions. In this example, a single mask encompassing both the soft-edged hair and hard-edged coat is used to cleanly extract the model from the distracting background. The final result is then layered against a new background in the magazine layout.

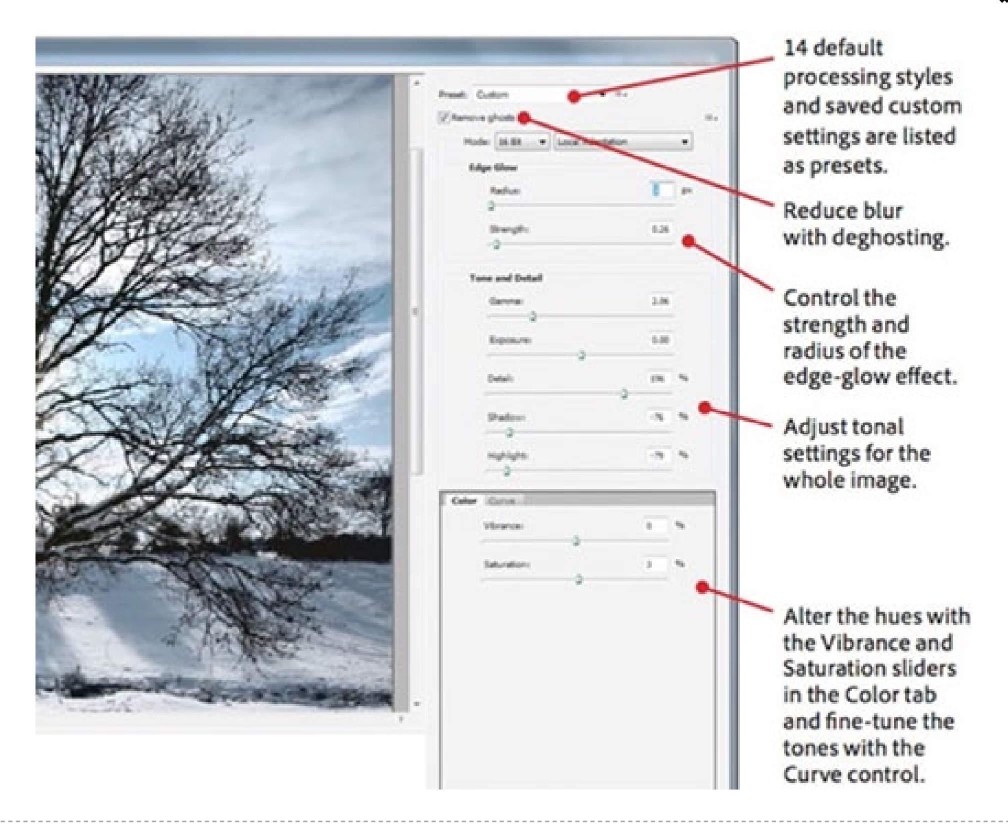
2 - أداة تعبئة المحتوى (Content aware Fill) :

هذه هي احد أفضل المميزات الجديدة فهي أداة جديدة تستخدم لمعالجة الصور وهي مشابهة لأداة Healing Brush Tool ولكن أفضل بكثير مثلا لو كان لدينا صورة وفيها شجر نقوم مثلا بتحديد الشجر واستخدام الأداة فتقوم بحذف الشجر كاملا دون تشويه المنطقة فتظهر صورة السماء الموجودة في الصورة وتأتي مكان الشجرة وتبدو واقعية 100٪ فهي أداة فعلا سحرية.



3 - تعديلات في تقنية HDR :

بسبب تعرض الصورة لعدة أخطاء يمكننا الجمع بينها في مجموعة واحدة ديناميكية عالية (HDR) التي تحافظ على دقة المشهد أو الصورة ومن التعديلات أنه اصبح هناك صلاحية لتحكم أكبر بعملية الدمج ومزيد من التحكم في التصميم ويمكن ان تكون النتيجة واقعية أكثر من قبل والصورة التالية توضح ذلك



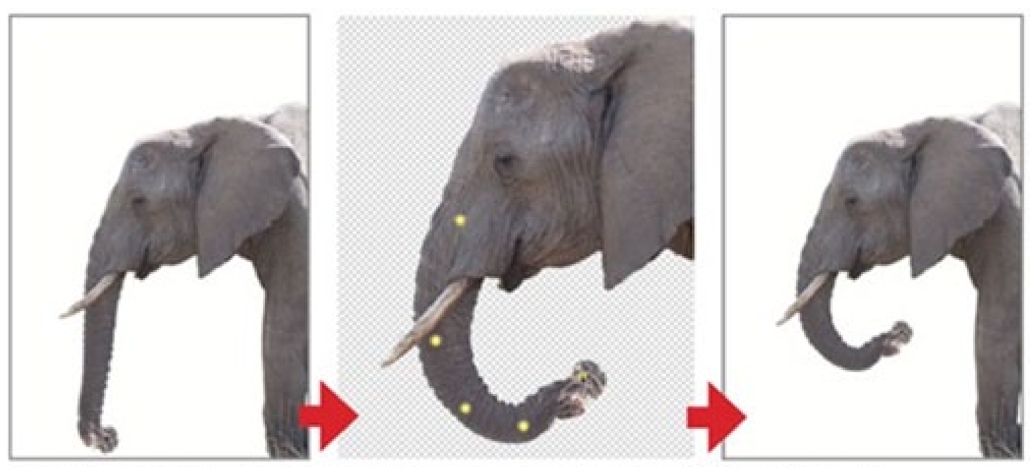
4 - فرشاة الخلط (Mixer Brush) :

هي ميزة جديدة تسمح لك باختيار عدة ألوان وخلطهم دمجهم مع بعضهم البعض ببعض الإعدادات تحقق بذلك نتائج رائعة قريبة من التلوين العادي أو المائي
الصورة توضح ذلك ..



5 - خاصية Puppet Warp :

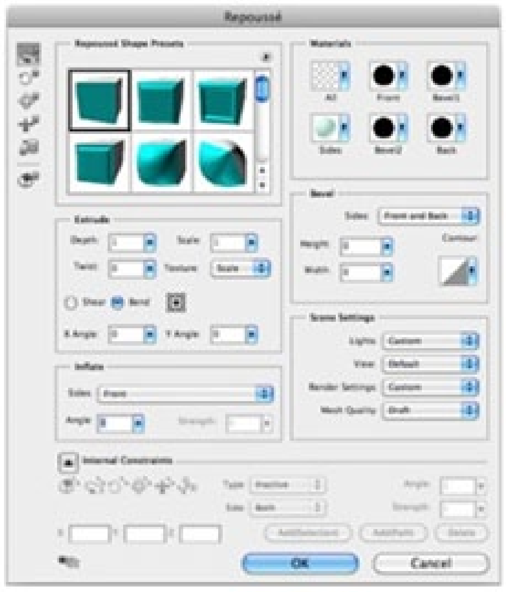
هذه الخاصية فعلا رهيبة فهي مشابهة لخاصية Transform فهي تسمح لك بدفع وسحب العناصر في أي صورة بحيث تضع عدة نقاط على المنطقة التي تريد تحريكها ثم ببساطة تحركها الى أي منطقة تريدها .. والصورة التالية توضح ذلك ..



In this example, the elephant's trunk is realistically reshaped and repositioned using the Puppet Warp feature.

6 - اخراج العمل الى 3D :

الآن يمكنك بسهولة تحويل أعمالك الثنائية الأبعاد الى ثلاثية الأبعاد وهذه الخاصية مهم جداً لتحويل نصوصك الى شعارات أو الى أعمال فنية و الصور توضح هذه الخاصية ..



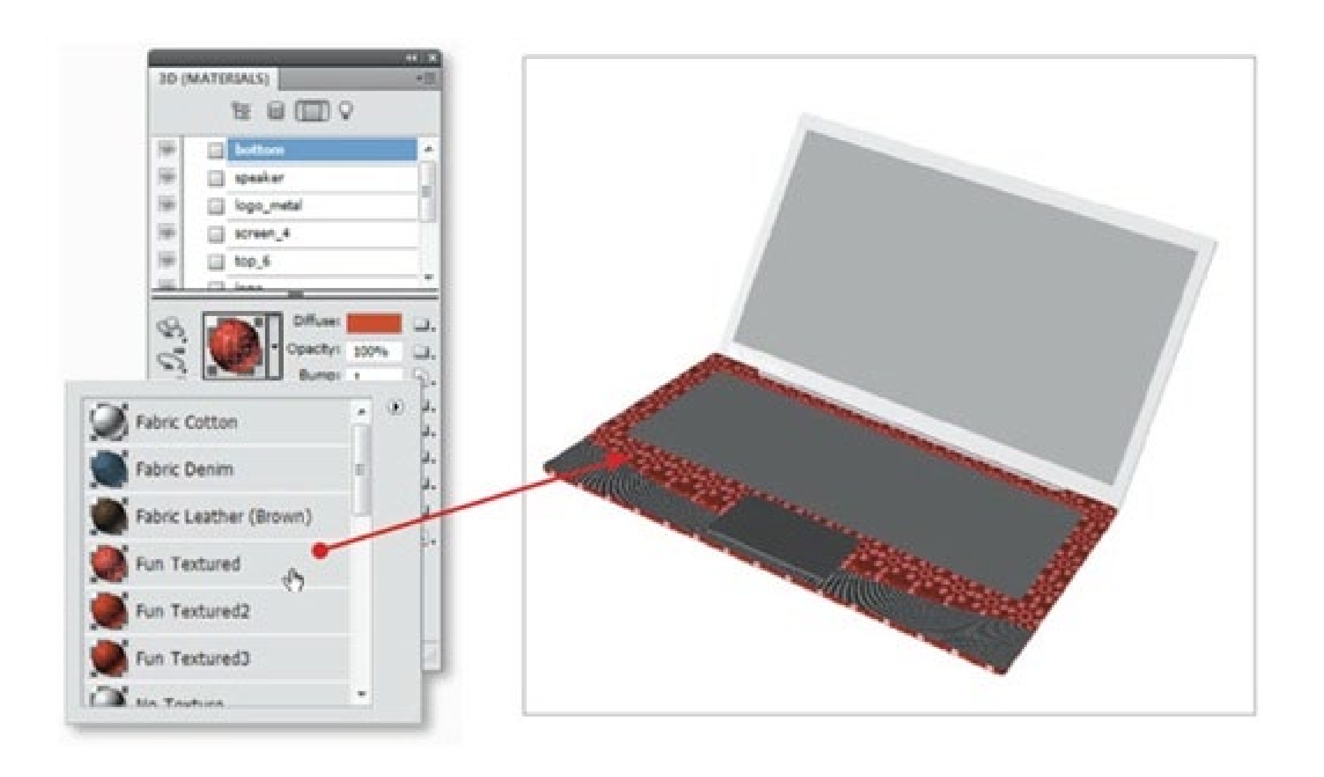


With Adobe Repoussé, you can extrude, bevel, bend, shear, and twist any text layer, selection, path, or layer mask.

Start with Repoussé shape presets, or experiment with settings for depth, scale, X and Y angle, and more. Then apply lighting and materials to create effects never before possible in Photoshop.

7 - تحسين وزيادة الواقعية في الثري دي :

الفوتوشوب CS5 محمل بمكتبة من مجسمات 3D جاهزة والكثير من الإعدادات لها لتحسن أعمالك الثلاثية الأبعاد كما يمكنك تحميل المزيد من النت أو حتى تنشىء المجسمات بنفسك ..



بقلم : غادة عوامات

أنواع العدسات

شهدت صناعة العدسات تطورا كميا ونوعيا الأمر الذي طور من استخدامات مختلف أنواع الكاميرات حيث نشير هنا إلى:

١- أهم أنواع العدسات
٢- نظام العدسات وأداء الكاميرا
٣- البعد البؤري وزاوية العدسة
٤- أهم العدسات العادية الشائعة الاستخدام
٥- العدسة طويلة البعد البؤري (ضيقة الزاوية)
٦-العدسات المتكاملة (المقربة)
٧- العدسة الزوم
٨- التركيز البؤري وعمقا لميدان
٩- فتحة العدسة
١٠- العدسة طويلة البعد البؤري (ضيقة الزاوية)

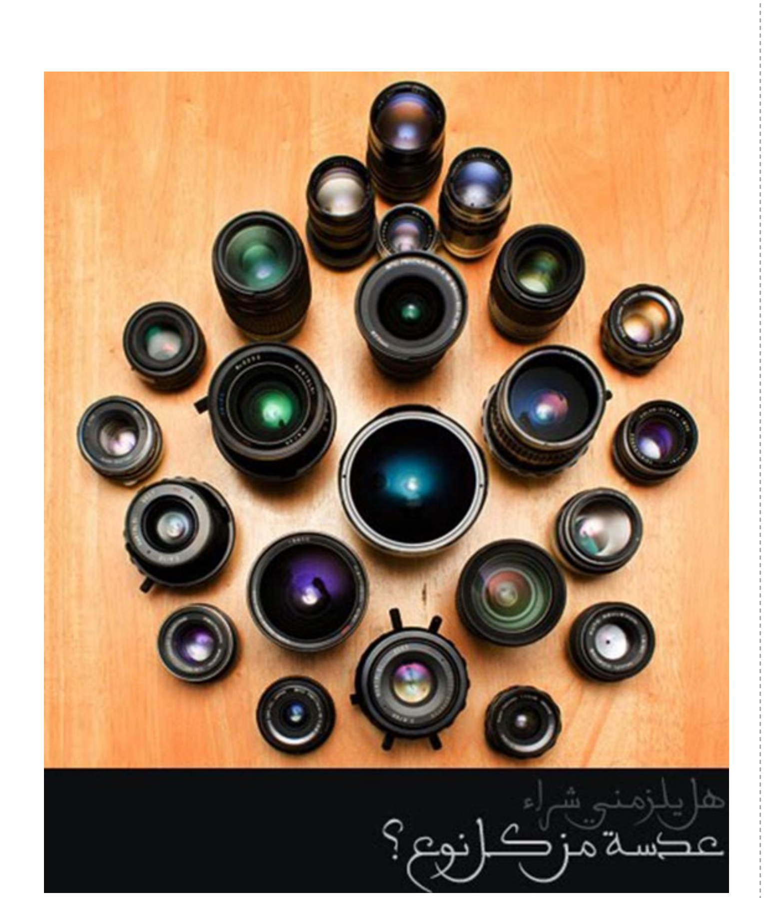
أنواع العدسات:

Camera Lens:

يطلق اصطلاح عدسات الكاميرا في واقع الأمر على مجموعة العدسات التي توجد في الكاميرا،ويتراوح عددها عادةً بين ثلاث أو أربع عدسات، تتميز كل منها بخصائص معينة وتثبت داخل صمام الكاميرا، لتعمل مع العناصر الأخرى في ترتيب وتناسق خاص يوجد بينها، ويكفل لها تلبية متطلبات العمل بأقصى قدر من الدقة والكفاءة. فإن الوظيفة الأساسية للعدسة هي أنها تعكس صور صغيرة شديدة الوضوح للمنظر الذي أمامها، وتركزه فوق صمام (أو صمامات) الكاميرا. وهناك نوعان رئيسان من العدسات هما العدسة ذات البعد البؤري الثابت (والتي تختلف كل منها عن الأخرى اختلافاً تاماً حسب التركيز والبعد البؤري الذي تصمم كل منها على أساسه) تناسب معظم كاميرات التصوير الفوتوغرافي، وكاميرات التصوير الفوتوغرافي، وكاميرات التصوير السينمائي والتلفزيوني البسيطة التصميم، وتلك المزودة بقرص العدسات الدوار، وهو قرص يتحرك دائرياً فيتم الانتقال بذلك من عدسة إلى أخرى. وبالإضافة إلى ذلك فإن تصميم هذا النوع من العدسات



ذات البعد البؤري الثابت جعل منها أنسب العدسات التي يمكن بواسطتها تغطية المشهد من جوانبه المختلفة، وإن كانت العدسة الزوم تمتاز هي الأخرى بأنها تحقق تنوعاً في الرؤية (المنظر) عند تغطية لقطة ما.
وفي كل الحالات، فإن قدرة الصورة على أنتنقل إلى المشاهد الإحساس بالمسافة أو الفراغ أو الحجم أو الحيز، إنما يتأثر تأثيراً مباشراً بزاوية الرؤيا للعدسة، أي الزاوية التي تنظر منها الكاميرا (العدسة) إلى المنظور أو الغرض الذي أمامها وحجم هذه الزاوية وطبيعتها.



أنواع العدسات

نظام العدسات وأداء الكاميرا:

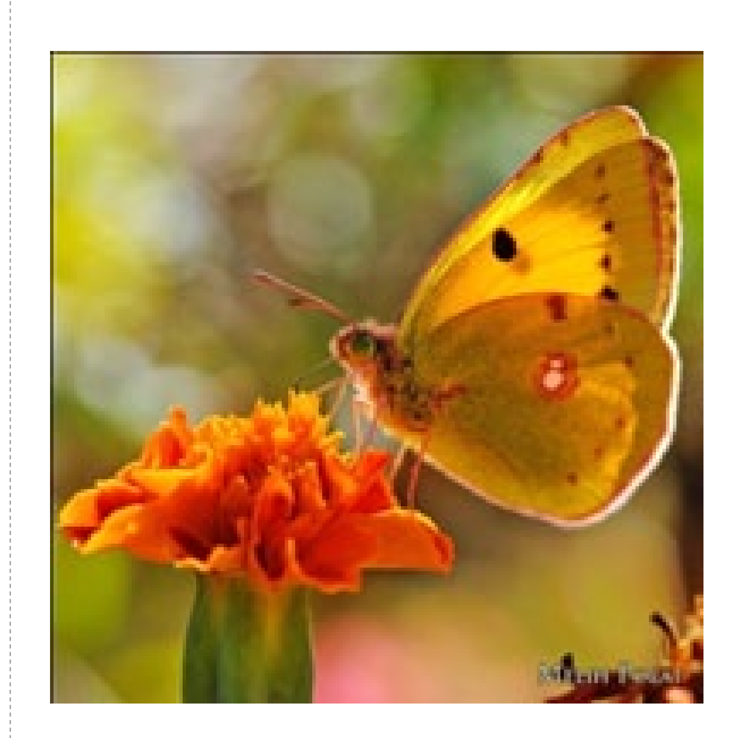
إن طبيعة ونظام العدسات في الكاميرا هو الذي يحدد بدرجة كبيرة كيفية وأسلوب استخدامها.. ويمكن توضيح ذلك على النحو التالي:

1 - العدسة ذات البعد البؤري الثابت :

تتميز بأنها تقدم العديد منا لأحجام للمنظر الواحد، على حسب المسافة التي تفصل بين الكاميرا والمنظور. ولذلك فإننا كلما احتجنا إلى منظر أكبر، يكون علينا أن نضع الكاميرا قرب المنظور، أو ننقل المنظور إلى مسافة أكثر قرباً من الكاميرا.

2 - نظام العدسات المتعددة :

وهو نظام يحقق فرصاً أوسع لاختيار العدسة المناسبة، من بين عدة عدسات منذوات البعد البؤري الثابت (وكل منها تختلف عن الأخرى بطبيعة الحال) ومن ثم فإن كل منها تقدم رؤية مختلفة للمنظر. ويعرف هذا النظام أيضاً بأنه نظام «القرص الدوار للعدسات» ويتم تغيير حجم المنظر كلما تغيرت العدسة.. على أنه يجب الإشارة إلى تغيير العدسة لا يمكن أن يجري أثناء الالتقاط، بل عندما تكون الكاميرا في حالة الاستعداد والإعداد للقطة (وتكون الكاميرا الأخرى هي التي تعمل في ذلك الوقت).



3 - البعد البؤري وزاوية العدسة :

يمكن تعريف البعد البؤري للعدسة من الناحية الاصطلاحية بأنه «المسافة الواقعة بين المركز البصري للعدسة ووجه صمام الكاميرا عندما تكون العدسة مضبوطة على اللانهاية». أما من الناحية العملية فيمكن القول بأن البعد البؤري للعدسة هو الذي يحدد مقدار ما نراه من المنظور وما وراءه من خلفيات. وبتعبير آخر يمكن القول بأن زاوية الرؤية للعدسة هي التي تحدد مقدار ما يظهر أمامنا على الشاشة، ويخضع ذلك لطول البعد البؤري خضوعاً تاماً. وعلى ذلك فإنه كلما زاد البعد البؤري للعدسة، قلت زاوية مجال الرؤية، وبالتالي يصغر المنظور، وكلما صغر المنظور كبر الجزء الذي نراه وبذلك نشعر أنه قريب منا (أي أنه كلما استخدمنا عدسة طويلة
كلما شاهدنا جزءاً من المشهد أقل)، وفي هذا الصدد تجدر الإشارة إلى أن زاوية العدسة وإن كانت تقاس عادة على المستوى الأفقي، فإن مجال الرؤية له أيضاً أبعاده الرأسية، وإذا رسمنا
كل مجال الرؤية لإحدى العدسات، فإننا نكون قد رسمنا ما يشبه الهرم المقلوب، ومن ثم فإن أي أحداث تدور خارج هذا الهرم لن تظهر في الصورة بطبيعة الحال. ولذا يكون على المخرج أن يراعي الزاوية الرأسية عند تصميم الحركة داخل إطار الصورة، تفادياً لأي تحريف أو تشويه قد يبدو في المستويات الرأسية كما يبدو في المستويات الأفقية، وفي المواقف التي تبدو
ويعرف جيداً أن تغيير العدسة يعني تغييراً في زاوية المنظر، وأن العدسة متسعة الزاوية تلتقط مساحة أوسع من المنظر عما تلتقطه الزاوية الطويلة (ضيقة الزاوية). ومعنى ذلك ببساطة أننا إذا وضعنا شيئاً يراد تصويره على مسافة محددة من الكاميرا، فإن العدسات التي تختلف في مقاساتها سوف تقدم لنا صوراً تختلف في أحجامها (حسب البعد البؤري لكل عدسة وحسب زاويتها) .

4 - أهم العدسات العادية الشائعة الاستخدام :

العدسة عبارة عن قطعة من الزجاج ذات تكور في أحد سطوحها أو لكليها، تحدث انكساراً في الأشعة الضوئية الساقطة على أحد وجهيها، والعدسات شائعة الاستخدام العدسات محدبة ومقعرة، والعدسة المحدبة تستخدم لتجميع الأشعة الضوئية والعدسة المقعرة لتفريغ الأشعة الضوئية. والعدسة المحدبة أسمك في الوسط من العدسة المقعرة، بينما العدسة المقعرة أسمك في الأطراف منها في الوسط. وقد أنتجت عدسة أكروماتية (لا لونية)، وهذه العدسة تستخدم في صنع الآلآت البصرية المختلفة.

5 - العدسة طويلة البعد البؤري (ضيقة الزاوية) :

تعرف العدسات ذات البعد البؤري الطويل بأنها «العدسة المقربة»،وهي عدسة ذات رؤية ضيقة نسبياً، وتضغط المسافة بين المستوى الأمامي والخلفي، فتنتقل الأشياء البعيدة إلى المستوى الأمامي للصورة، ومن ثم فإنها تستخدم استخداماً فعالاً عند الحاجة إلى التصوير في الأماكن الضيقة (مثل الغرفة اوالسيارة وغيرها..)، إلا أنها قد تسبب بعض المشكلات عند تصوير الأشخاص في لقطات قريبة، لأنها قد تسبب بعض المشكلات عند تصوير الأشخاص في لقطات قريبة، لأنها تبالغ في إبراز الأحجام وتضخيم الملامح (كالأنف والأذن اواليد وغيرها)، غلا إذا كان ذلك مقصوداً لذاته، وإلى جانب ذلك فإن هناك صعوبة أخرى تعترض عمل هذه العدسات (وخاصةً العدسة 35مم) إذ ينتج عند استخدامها في بعض الحالات ما يعرف بتشوه البرميل، حيث تظهر الخطوط الرأسية والأفقية القريبة من أطراف الشاشة مقوسة نحو الخارج، ويتغير شكل الصورة عند تحريك الكاميرا أفقياً فتظهر الأشياء «منبعجة» الشكل.

6 - العدسات المتكاملة (المقربة) :

إن تكامل الزاويتين يعني أن يكون مجموع الزاويتين 180درجة، وعلى أساس التكامل بين وظيفة وخواص عدستين، صممت العدسة المقربة، فالمعروف أنك لو وضعت عدسة أمام عدسة أخرى، يصبح بإمكانك أن تغير بعدها البؤري وبالتالي زاوية ومجال الرؤية لها وصممت العدسة المقربة بإضافة عدسة سالبة خلف عدسة عادية قصيرة البعد البؤري، وبذلك فإنها تحقق ما يحققه التليسكوب أي التكبير والتضخيم الشديد لمساحة صغيرة من المنظر.

7 - العدسة الزوم :

وهي عدسة متعددة البعد البؤري (متغيرة البعد البؤري) حيث يمكن تغيير بعدها البؤري (في حدود معينة) أثناء تشغيل الكاميرا... ومن ثم تتغير زاوية الرؤية وبالتالي يتغير حجم الصورة... ويتم ذلك في يسر وسهولة (ونعومة) من لقطة إلى أخرى بعيدة أو العكس.. وبذلك فإن النتيجة التي نحصل عليها باستخدام هذه العدسة، تشبه إلى حد كبير النتيجة التي نحصل عليها بتحريك الكاميرا والاقتراب بها من المنظور أو الابتعاد عنه، ومع ذلك فإن استخدام العدسة الزوم يكون مناسباً ويكون أكثر فاعلية وتأثيراً عندما تكون الحركة المطلوبة سريعة (مثل الانقضاض) وهي حركة يصعب أن نؤديها بتحريك الكاميرا والتقدم بها.

ولا شك أن عدسة الزوم تعد ذات أهمية كبيرة، فإلى جانب التأثير الخاص والفريد الذي تحققه في الحركة السريعة إلى الأمام أو الخلف (الانقضاض والتراجع)، وإلى جانب أنها تعد البديل المنفذ في الحالات التي يتعذر فيها تحريك الكاميرا (كما هو الحال عندما لا تتوفر عليها الكاميرا غير ممهدة وتؤدي إلى اهتزاز الكاميرا وارتعاشها.. أو يكون المكان ضيقاً بحيث يتعذر تحريك الكاميرا على النحو المطلوب والمرغوب)..

إلى جانب ذلك كله فإن هذه العدسة تزودنا بعدد لانهائي من الأبعاد البرية (في حدود مجال التقاطها)، ومن ثم فإنها تقوم مقام طاقم كامل من العدسات ذات الأبعاد البؤرية المختلفة.. ومع ذلك فإن عدسة الزوم وإن كانت متعددة الأغراض والمميزات، إلا انها لا تخلو كذلك من بعض الملاحظات والعيوب.

1- Zoom lens :

وهي عدسات يمكن زيادة أو إنقاص الزوم (من خلال حلقة الزوم الموجوده في العدسة)
وكل عدسة من هذا النوع يكون لها رقمين هما عبارة عن بداية ونهاية البعد البؤري للعدسة
على سبيل المثال عدسة الكانون هذه
Canon-USM 17 40mm f/4L
بمعنى أن البعد البؤري لهذه العدسة يبدأ من ١٧ mm وينتهي عند ٤٠mm
وتبسيطاً للمسألة : كلما نقص الرقم زاد إتساع الزاوية و كلما كبر الرقم ضاقت الزاوية وزاد الزوم

2- prime lens :

وهي عدسات ثابتة الزوم (ذات بعد بؤري ثابت بمعنى لا يمكن تقريب الهدف عن طريق العدسة)
على سبيل المثال عدسة النيكون هذه
Nikon 50mm f/1.8 AF Nikkor mm
بمعنى أن البعد البؤري ثابت عند ٥٠.

8 - العدسة طويلة البعد البؤري (ضيقة الزاوية) :

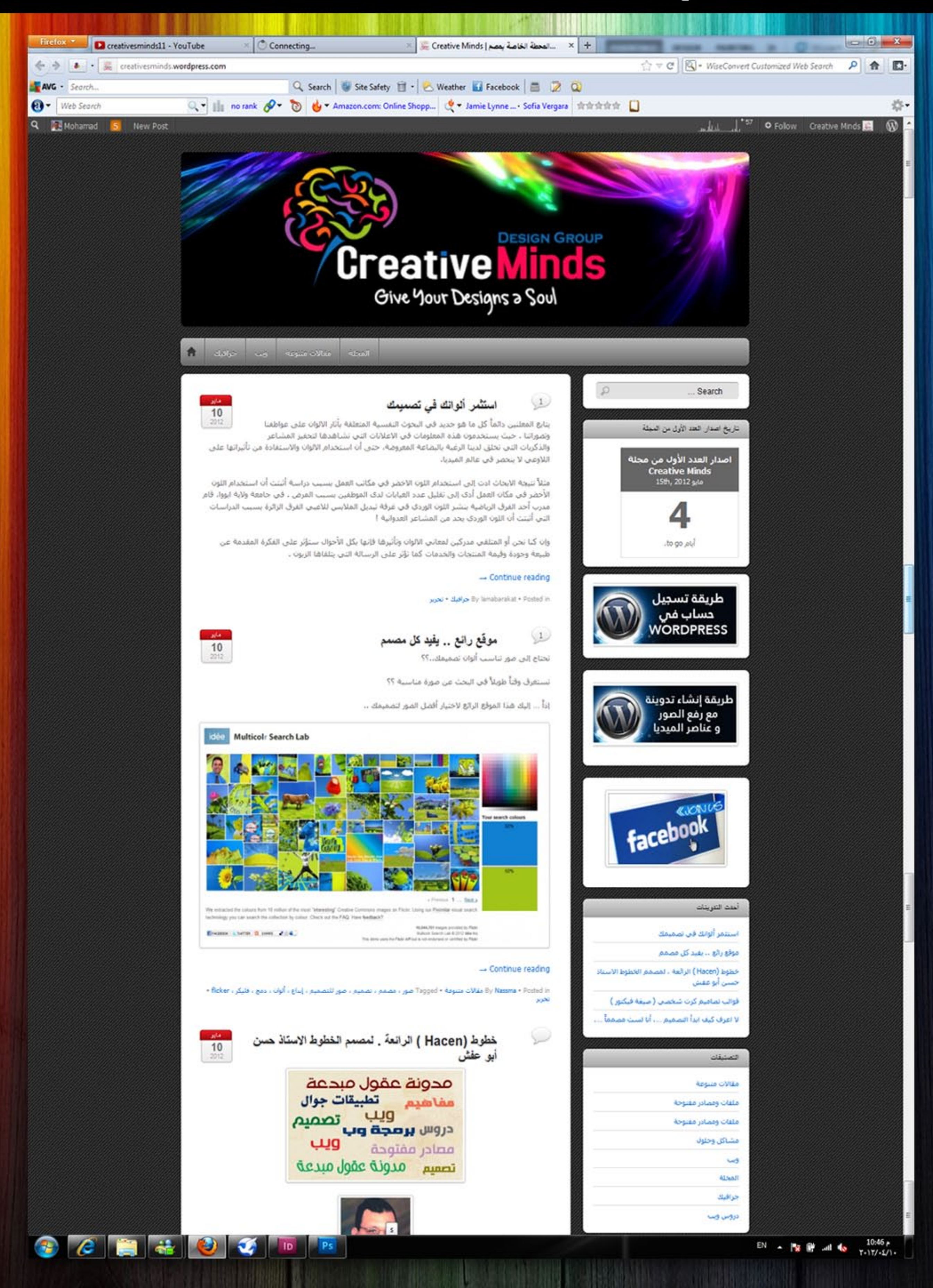
يعرف التركيز البؤري بأنه أقصى وضوح للصورة، ولتحقيق ذلك يجب أن تضبط العدسة على المسافة الصحيحة من الموضوع أو الغرض المراد تصويره، ولذا فإن هذا «الغرض» إذا تحرك نحو الكاميرا أو بعيداً عنها يصبح (أي تصبح صورته) خارج التركيز البؤري.. يطلق عليه أصطلاح عمق الميدان أو عمق مجال الرؤية، وبتعبير آخر يمكن القول بأن عمق الميدان أو عمق المجال الرؤية بأنه المنطقة أو المساحة التي تظهر فيها الأشياء في أقصى درجة من الوضوح دون تعديل في عدسة الكاميرا.

9 - فتحة العدسة :

تزود العدسات عادةً بالديا فراجم القزحي الذي يمكن إغلاقه وفتحه.. وهو يشبه في وظيفته حدق العين «iris» حيث يمكن التحكم في إغلاقه وفتحة للتحكم في كمية الضوء التي تنفذ إلى الداخل.. ويمكن تحديد وظيفة الديافراجم في مهمتين هما:
ضبط كمية الضوء (لمعانا لمنظر-أو الإضاءة المنعكسة عن الصورة) التي تدخل وتسقط على
1 - صمام الكاميرا أو الفيلم.
2 - أنه يغير عمق الميدان (عمق مجال الرؤية).
والمعروف أن كمية الضوء التي تنفذ إلى صمام الكاميرا وتؤثر تأثيراً مباشراً في شكل ودرجة وضوح الصورة على شاشة جهاز التلفزيون.. فعندما تكون كمية الضوء الكبيرة- وهو ما يعرف بالتعريض الزائد- ينتج عن ذلك صورة باهتة لا تبرز التفاصيل، أما عندما تكون كمية الضوء غير كافية (أقل مما يجب) فإن ذلك يؤدي إلى عدم وضوح الصورة حيث تسيطر عليها درجة من القتامة أو (السواد)، وتختفي درجات التباين اللوني والتدرج الظلي فيها، ويطلق على كمية الضوء القليلة أو غير الكافية اصطلاح «التعريض الناقص».
وعلى ذلك فإنه وبواسطة هذه الفتحة القزحية التي تعرف بالديافراجم- يتم التحكم في كمية الضوء (التيهي درجة لمعان المنظر) التي تنفذ إلى داخل الصمام أو الفيلم حيث يمكن فتح الديافراجم بأرقام تسمى الأرقام البؤرية ويرمز إليها بحرف"F" والمعروف أنه كلما كبر الرقم البؤري، كلما صغر قطر فتحة الديافراجم (أي فتحة العدسة).
ويتم تدريج مقاس فتحة العدسة هذا بعلامات أو أرقام بؤرية.. وفتح العدسة علامة واحدة يعني السماح بدخول ضعف الضوء، وفتحها علامتين يعني مرور أربعة أمثال الضوء، وثلاث علامات يسمح بمرور ثمانية أضعاف.. وعلى العكس من ذلك تماماً فإن غلق العدسة علامة واحدة يقلل الضوء إلى النصف، وعندما نغلقها علامتين فإنه لا يمر إلا الربع.
وهنا كعلاقة أساسية بين كمية الضوء وبين عمق مجال الرؤية (المعروف أنه كلما زادت فتحة العدسة كلما قل عمق مجال الوضوح) وبذا يتوفر للمصور المزيد من المرونة في تحديد عمق المجال كلما توفرت له إضاءة قوية. أما إذا كانت الإضاءة أقل من المطلوب فإن ذلك إلى ضحالة مجال الرؤية. ومع ذلك فإن الضوء الزائد عن القدر المطلوب قد يبدد المكان تماماً.. ومن هنا يمكن القول ببساطة أن التوازن السليم بين الضوء والظلام في أنحاء الصورة هو مصدر الإيهام، وأن فتحة الديافراجم الدقيقة التي تعطي أجود صورة تختلف تبعاً لحساسية الصمام وكمية الضوء الساقط على المنظر ودرجة انعكاسه.

المرجع
كتاب الاعلام الجديد والصحافه الالكتروني
الاستاذ الدكتور عبدالرزاق محمد الدليمي

www.creativesminds.wordpress.com



انضم إلينا و كن فردا من أسرة مدونة Creative Minds المختصة بأمور المصممين العرب - (دروس تصميم جرافيك و ويب - عناصر مفتوحة - مواقع مساعدة - مفاهيم و أسس و الكثير)

بقلم : محمد زرقة

سلسة دروس برنامج CorelDraw :

الدرس الأول :

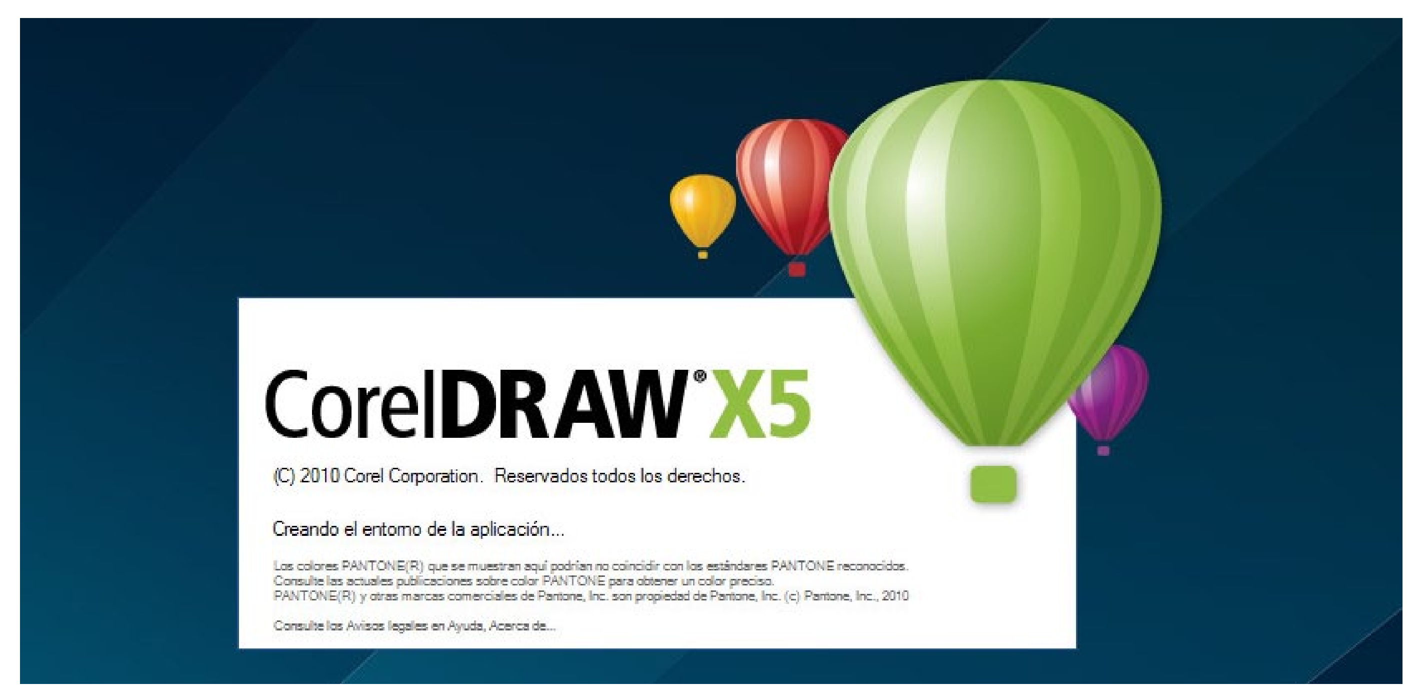
في هذا القسم نتعرف على واجهة البرنامج الرئيسية و نتعرف على مساحة العمل و توزيع الأدوات و الأوامر و النوافذ المساعدة , كما نتعرف على الأدوات تباعا و نتعرف على خصائص و مهمة كل أداة و كيفية استخدامها.

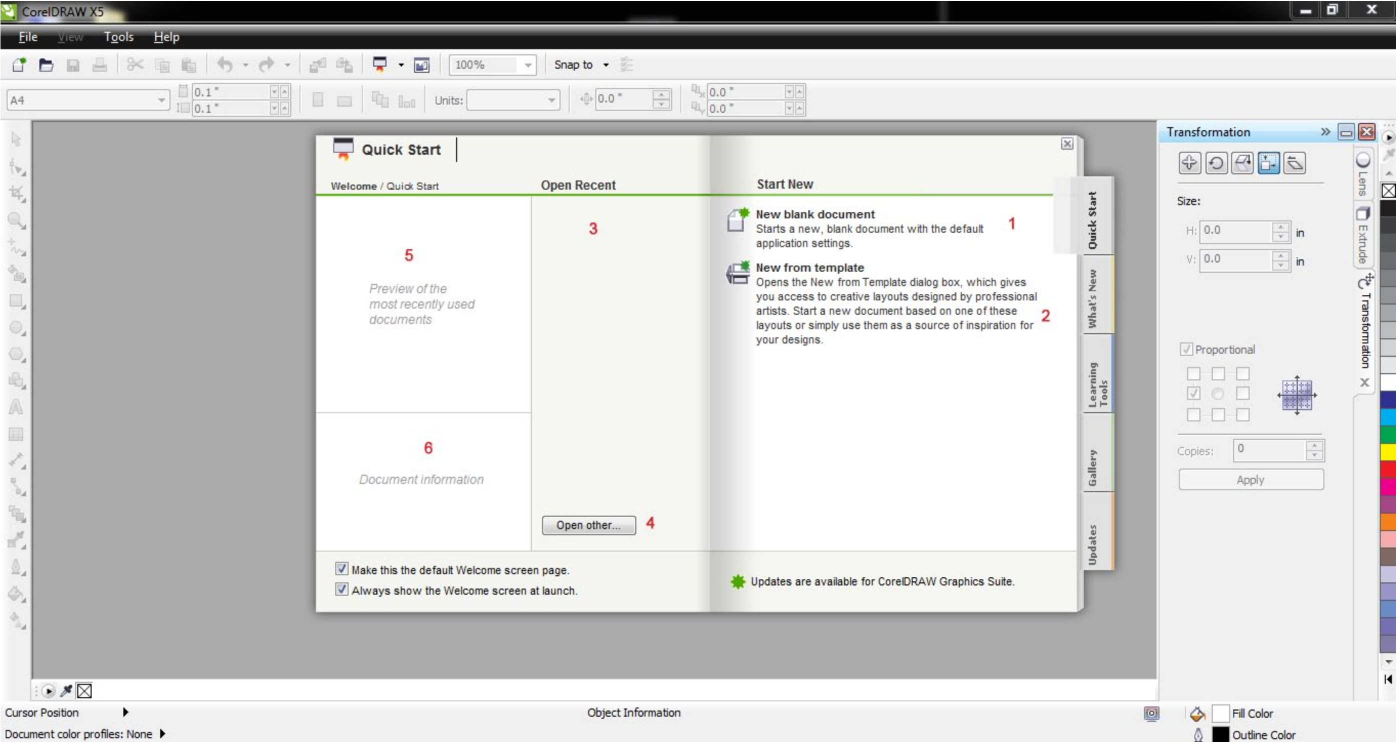
نظرة عامة على واجهة البرنامج :

إن البرنامج يقدم باقة عريضة من الأدوات التي من شأنها مساعدة المصمم لإنشاء التصاميم التي يريدها و يرغب بها و سنتعرف في هذا القسم على واجهة البرنامج و صندوق الأدوات .

واجهة البرنامج :







واجهة البرنامج الرئيسية :

فور تشغيل البرنامج ستظهر نافذة / Quick Start / والتي تحوي أوامر استدعاء الملفات المنفذة مسبقا و أوامر إنشاء الملفات . و هي :

1 - New Blank Document :

هذا الأمر مختص إنشاء ملف كورل جديد فارغ بإعدادات البرنامج الافتراضية و الأساسية .

2 - New From Template :

و هي إنشاء ملف كورل جديد فارغ بإعدادات البرنامج الافترآضية و الأساسية .

3 - Open Recent :

و يعرض هنا آخر عشرة ملفات تم فتحها على برنامج الكورل

4 - Open Other :

و يقوم بفتح نافذة مستعرض الملفات ليمكنك من اختيار الملف الذي تريده .

5 - Preveiw :

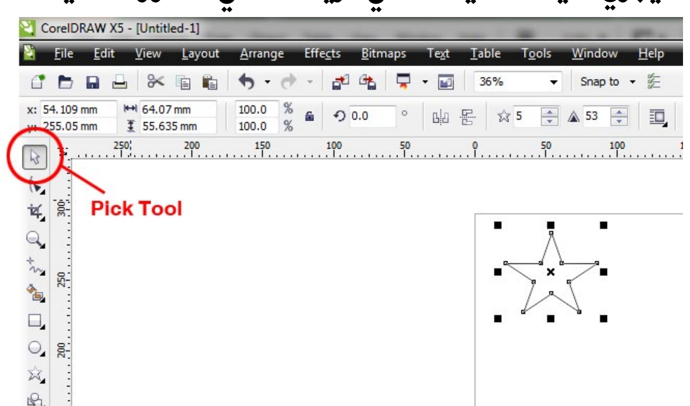
في هذا الجزء يقوم بعرض الملف المطلوب بصورة مصغرة

6 - Information :

في هذا الجزء يقوم بعرض معلومات عن الملف إن وجدت

طريقة تعامل البرنامج مع العناصر :

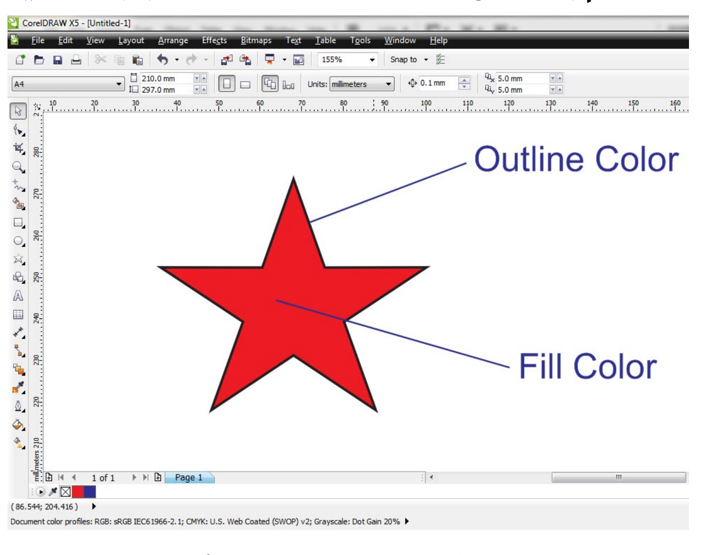
ان البرنامج يستخدم مبدأ الطبقات (Layers) و بكل طبقة يضع الاف العناصر و لكن لتبسيط العمل فيه يكفي المستخدم ان ينقر على العنصر المراد العمل فيه باستخدام أداة Pick Tool فيظهر حول العنصر ثماني مربعات سوداء توضح لك ان العنصر المحدد بهذه النقاط هو العنصر الذي سيجري عليه التعديلات التي تريد كما في الصورة التالية :



تلوين العناصر :

إن لكل عنصر في هذا البرنامج و اي برنامج اخر يعمل بنظام الرسم الشعاعي (Adobe Illustrator - Free Hand ...) لونان أو مستويين لونين الأول لون ملئ العنصر (Fill) و الثاني لون إطار العنصر (Outline) .

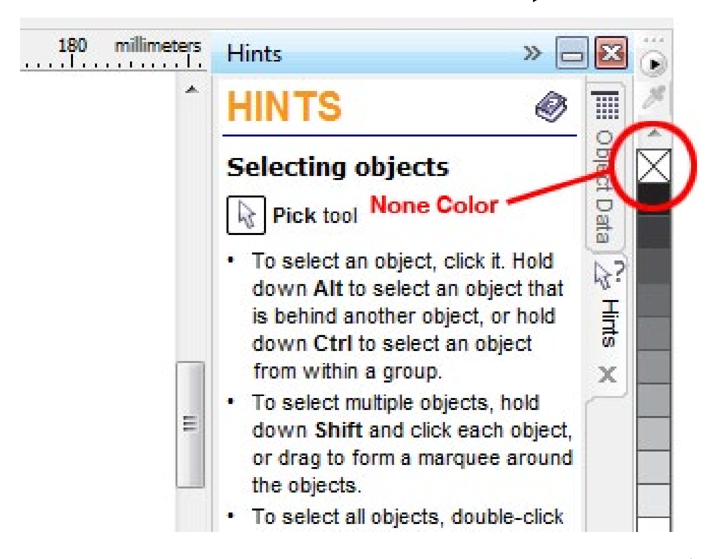
و للتحكم بلون ملئ العنصر نختار اللون المطلوب بالنقر عليه



بزر الماوس اليسار , أما النقر بزر الماوس الأيمن فيتحكم بلون إطار العنصر .



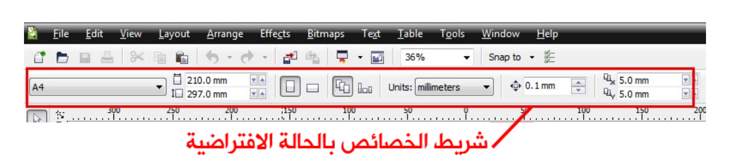
قد نرغب بجعل لون اطار العنصر أو حتى ملوه شفاف ففي هذه الحالة نستخدم اللون / none / .



شريط الخصائص :

إن شريط الخصائص عنصر مهم جدا في هذا البرنامج فهو يحتوي خصائص اي أداة تقوم بالعمل عليها فيقوم بتغير خصائصها أو يحرف من شكلها حسب الأداة المستخدمة أو حسب العنصر المرسوم و المحدد .

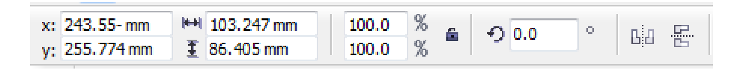
كما يحتوي في قسمه الأول جميع اعدات المقاس و الموقع و زاوية دوران العنصر و ما إلى ذلك و سنقوم بشرحها انشالله



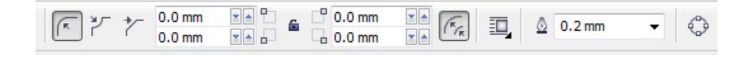
وفي حال كنا مختارين عنصر ما سيتغير شريط الخصائص ليعطينا خصائص العنصر المختار ، فلو كنا مختارين عنصر المربع مثلا سيصبح الشريط كما في الشكل التالي :



و سنقوم بشرح هذا الشريط بقسميه لأنه يقسم إلىقسمين القسم الأول و قسم مشترك لجميع العناصر التي يتم ادراجها بهذا البرنامج و هو القسم المخصص بالمقاس و موقع العنصر المرسوم بالنسبة للصفحة و زاوية دورانه و مرآته ... و هو الجزء الأيسر من الشريط :

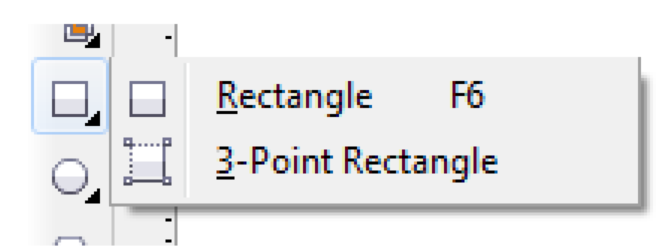


و القسم الثاني و هو الأيمن و هو يتغير حسب العنصر المختار حيث انه يعطي خصائص العنصر المرسوم كما أسلفنا سابقا

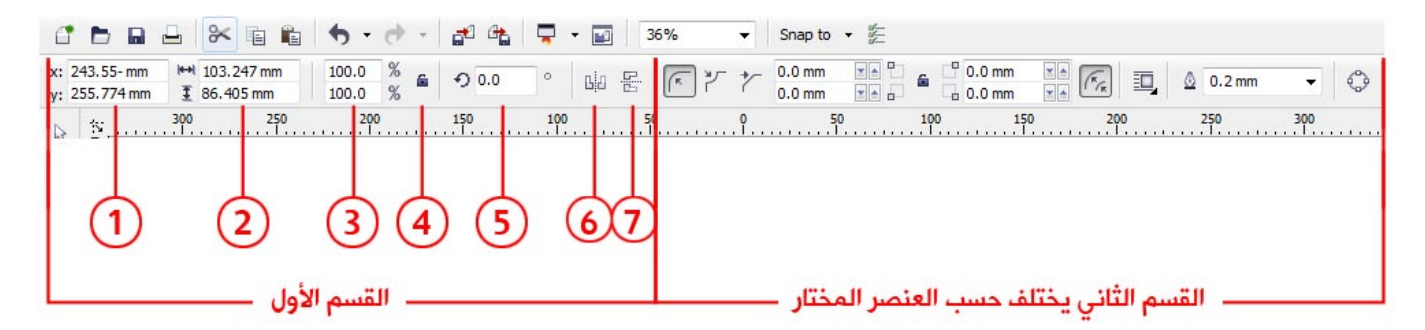


رسم أول عنصر :

لنرسم عنصر ما و ليكن مربع مثلا سنستخدم أداة رسم الأشكال الجاهزة و نختار المستطيل و نضغط بزر الماوس ثم نسحب حتى يرسم الشكل



و سنشرح الآن شريط الخصائص بعد رسم المربع حيث سيقسم الى قسمين كما ذكرنا



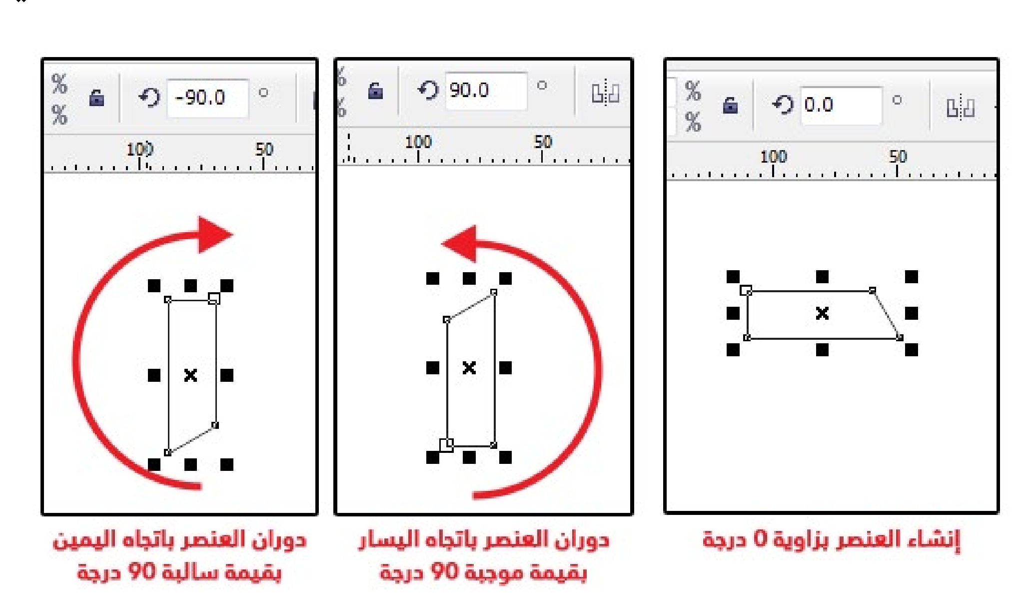
1 - Object Position : و هنا يقوم البرنامج بعرض موقع مركز العنصر المختار (إحداثياته) بالنسبة لمركز الصفحة (و يكون بالزاوية اليسرى السفلية للصفحة)

2 - Object Size : و هنا يقوم البرنامج بعرض مقاس العنصر طول و عرض حسب وحدة القياس المختارة

3 - Scale Factor : و هنا يقوم البرنامج بعرض حجم العنصر بالنسبة المئوية أي ان عدلت حجم العنصر عن الحجم الأساسي الذي قمت برسمه فسيعطيك نسبة التكبير او تصغير كنسبة و ان اردت إرجاعه لحجمه الاساسي عند انشائه يكفي بأن تعيد الرقم لـ 100 ٪

4 - Lock Ratio : و هذا القفل يقوم بربط الطول بالعرض في حقل Scale Factor أي أن أي تعديل لنسبة الطول سيتأثر طردا مع نسبة العرض أما إن ألغينا هذا القفل فبإمكانك تغير النسبة للطول على حدا و العرض على حدا دون التأثير على الآخر

5 - Angel Of Rotation : زاوية دوران العنصر ، عند إنشاء العنصر تكون زاوية دورانه 0 درجة فإن أردت أن تديره نحو اليسار فتكون زاوية الدوران موجبة اما ان أردت ان تدير العنصر باتجاه اليمين فتكون القيمة سالبة كما في المثال التالي:



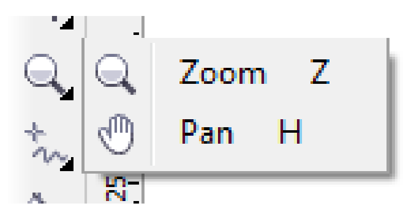
دوران العنصر باتجاه اليمين بقيمة سالبة 90 درجة — دوران العنصر باتجاه اليسار بقيمة موجبة 90 درجة — إنشاء العنصر بزاوية 0 درجة

6 - Mirror Horizantally : ويقوم هذا الأمر بقلب العنصر افقيا أي اعطاء مقلوب العنصر بشكل افقي

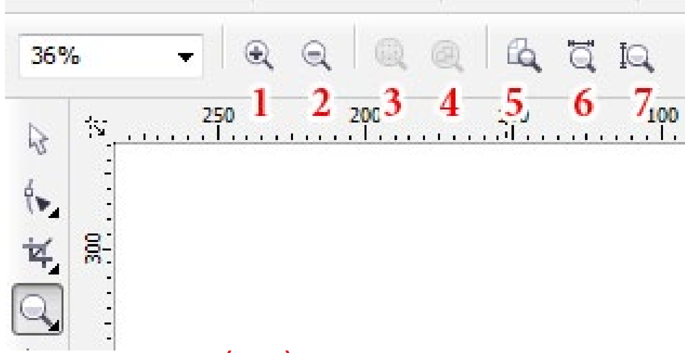
7 - Mirror Vertically : ويقوم هذا الأمر بقلب العنصر عاموديا أي اعطاء مقلوب العنصر بشكل عامودي

أوامر الإبحار و التحكم بحجم عرض العناصر (Zoom Tool) :

المقصود هنا التحكم بتقريب و تبعيد العناصر ضمن الملف لتستطيع التركيز على عنصر محدد او عدة عناصر عن قرب او اظهار عنصر محدد فقط أو إظهار كل العناصر بالملف و هناك عدة طرق للتحكم بها و منها (Mouse Scroll) بامكانك وضع مؤشر الماوس فوق العنصر المراد التقريب اليه او الابتعاد عنه و استخدم السكرول الخاص بالماوس لتشاهد النتيجة .



أو استخدم أداة المكبرة الموجودة مع قائمة الأدوات في البرنامج و لهذه الأداة عدة خصائص تمكنك من استدامها بشكل جيد , فعند طلب هذه الأداة سيظهر بشريط الخصائص العلوي خصائص هذه الأداة كالتالي :



1 - و تستخدم للتقريب, اختصارها (F2)

2 - و تستخدم للتبعيد, اختصارها (F3)

3 - و تستخدم لجلب العنصر المحدد و عرضه على كامل الشاشة و هذه الأداة تكون غير فعالة في حال لم تكن محدد اي عنصر ، يجب ان تكون مختار عنصر واحدا على الأقل حتى تتفعل هذه الأداة. اختصارها (Shift + F2)

4 - و تستخدم لجلب كل العناصر في الملف و عرضهم بشكل كامل على النافذة . اختصارها (F4)

5 - و تستخدم لعرض الصفحة كاملة في الملف , اختصارها (Shift + F4)

6 - تقوم بتقريب عرض الصفحة ليلائم الشاشة مع تجاهل طولها

7 - تقوم بتقريب طول الصفة ليلائم الشاشة مع تجاهل عرضها .

استخدام أداة اليد (Pan) لازاحة الملف و عرض الأجزاء المختبئة في مساحة العرض الخاصة بواجهة البرنامج و يمكنك طلب هذه الأداة بالضغط مطولا على أداة الزوم و اختيار الخيار التالي و هو Pan او عن طريق استخدام الاختصار الخاص بالأداةو هو (H) .

أو يمكنك استخدام الفأرة و ذلك عن طريق الضغط على زر السكرول و قم بالتحريك يمينا أو يسارا .

و إلى اللقاء في الدرس القادم ان شاء الله

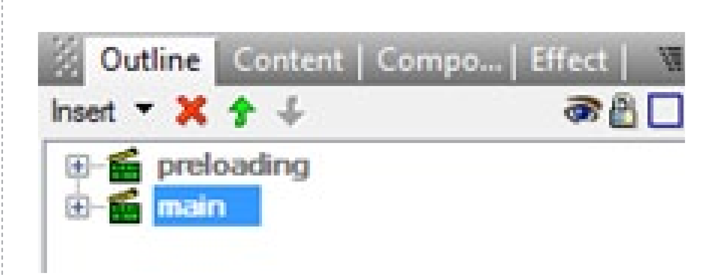
بقلم : نسمة قطان

إنشاء مشهد التحميل

باستخدام Swish Max 4

مقدمة الفلاش لموقعك الإلكتروني تعطي الموقع صورة حيوية و فعالة تكون ملفته لأنظار الزوار والمشاهدين و تترك لديهم إنطباع مميز .
مقدمة الفلاش المميزه تستخدم فلاش حركي قصير مع مؤثرات صوتية لتعطي الناظر إنطباع أولي ذو ميزه خاصة. مقدمة الفلاش المتحركة هي طريقة ممتعة لتضيف الحركة على الموقع الإلكتروني. و هو يحفز و يحسن التأثير المطلوب على الزائر لإعطائه تجربة رائعة.
وسنتحدث في هذا المقال عن طريقة عمل مشهد التحميل (Loading) لمقدمة الفلاش باستخدام برنامج swish max 4.

- لعمل مشهد التحميل يلزمنا مشهدين ، المشهد الأول للقطة التحميل ، والمشهد الثاني للعرض. نقوم بتعديل أسماء المشاهد للتمييز بينهم لسهولة العمل وخاصة عند وجود العديد من المشاهد سنقوم بتسمية مشهد التحميل .. preloading ومشهد العرض .. main



- والآن .. في مشهد التحميل نضيف النص والمؤثر الذي سيظهر في مشهد التحميل .

Loading ...

- ثم نذهب إلى قسم script ونكتب الأوامر كما في الصورة:

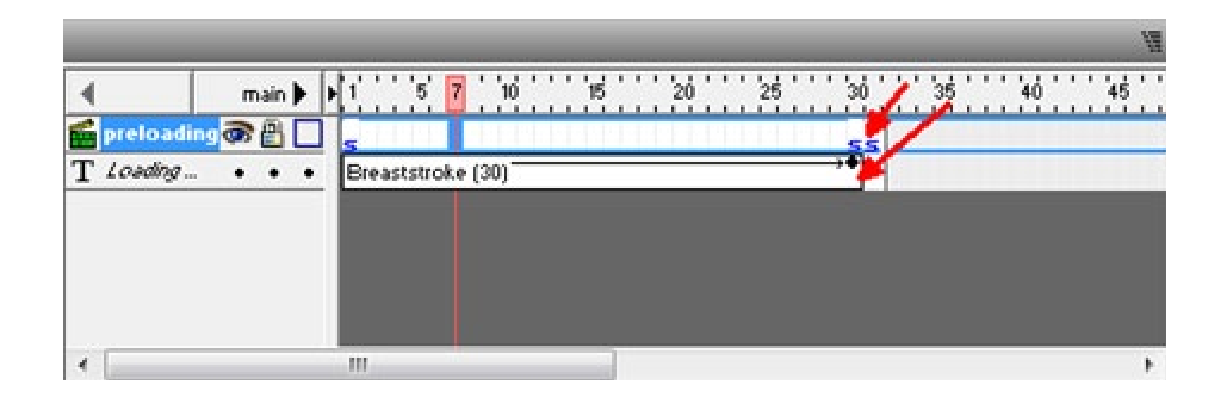
Layout: preloading | Script

preloading
- onFrame (1)
- onFrame (30)
- onFrame (31)
- Loading ...

main
- onFrame (100)

```
1  onFrame (1) {
2   if (scenceFrameLoaded("main",1)) {
3      gotoScenceAndPlay("main",1);
4          }
5  }
6  onFrame (30) {
7     gotoScenceAndPlay ("preloading",1);
8  }
9  onFrame (31) {
10 preloaContent();
11 }
```

◄ ملاحظة :
يجب التأكد من ان التأثير لا يزيد أو ينقص عن أوامر التحميل في مدته الزمنية.



وهكذا نكون قد انتهينا من عمل مشهد التحميل .
ونتابع تصميم المشهد الثاني (مشهد العرض) .. ليكون مشهد التحميل مكتملا ..

أتمنى أن أكون قد وفقت تقديم الفكرة .. ونلتقي في موضوع جديد بإذن الله ...

بقلم : لمى بركات

الاختصارات الكاملة

لبرنامج الفوتوشوب CS5

كثيرة هي الأوامر و الأدوات في هذا البرنامج الضخم ، ولكن شركة أدوبي العالمية اختصرت الوقت و المسافات على المستخدم حيث انها ادرجت لأغلب الأوامر اختصارات و خصوصا الأكثر استخداما منها ، و كثيرون جدا من يسألونني ... هل يوجد كتيب خاص بهذه الاختصارات ؟؟؟ هل يوجد دليل يمكنني استخدامه لكي استذكر هذه الأوامر لأنني مستجد و قد اختلطت معي الأوامر و اختصاراتها ... و يكون جوابي هو انه يوجد داخل البرنامج خارطة كاملة للأوامر مع اختصاراتها ... و لكن الكثير يستصعب التعامل معها ... لذلك ... و بمساعدة كريمة من الانسة (لمى بركات) قامت مشكورة بجمع هذه الأوامر و ترجمتها للغة العربية و كانت نتاج عملها كالتالي :

1 - الاختصارات الخاصة بصندوق الأدوات :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	MOVE	V	ر	حرك	1
2	Marque tools	M	ة	أدوات التحديد	2
3	Lasso tools	L	م	أداة التحديد الحر	3
4	Quick selection, Magic Wand	W	ض	أدوات التحديد السريع	4
5	Crop and Slice tools	C	ؤ	أدوات القص	5
6	Eyedropper, Color Sampler, Ruler, Note, Count	I	ه	أداة القطارة (استنساخ اللون)	6
7	Spot Healing Brush, Healing Brush, Patch, Red Eye	J	ت	أدوات المعالجة	7
8	Brush, Pencil, Color Replacement, Mixer Brush	B	لا	الفرشاة	8
9	Clone Stamp, Pattern Stamp	S	س	أداة الاستنساخ	9
10	History Brush, Art History Brush	Y	غ	تاريخ الفرشاة	10
11	Eraser tools	E	ث	الممحاة	11
12	Gradient, Paint Bucket	G	ل	التلوين التدريجي	12
13	Dodge, Burn, Sponge	O	خ	التفتيح و التعتيم	13
14	Pen tools	P	ح	أدوات القلم	14
15	Type tools	T	ف	أداة الكتابة	15
16	Path Selection, Direct Selection	A	ش	اختيار المسار	16
17	Rectangle, Rounded Rectangle, Ellipse, Polygon, Line, Custom Shape	U	ع	رسم الاشكال الجاهزة	17
18	3D tools	K	ن	أدوات الرسم الفراغي (ثلاثي الأبعاد)	18
19	3D Camera tools	N	ى	كاميرا التصوير ثلاثي الأبعاد	19
20	Hand	H	ا	اليد	20
21	Rotate	R	ق	التدوير	21
22	Zoom	Z	ئ	التكبير	22
23	Default colors	D	ي	الألوان الأساسية	23
24	Switch Foreground and Background colors	X	ء	التبديل بين اللون الأمامي واللون الخلفي	24
25	Quick Mask Mode	Q	ض	الماسك السريع	25
To switch between all tools within groups, add the Shift key to the letters above. For example, to switch between rectangular and elliptical marquee............Shift-M			للتبديل بين الأدوات من نفس النوع (كتبديل انواع التحديد مربع - دائرة ...) يتم الضغط على زر Shift مع اختصار الأداة		

2 - الاختصارات الخاصة بأوامر التحديد :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	Draw Marquee from Center	Alt-Marquee	ضغط Alt بالتزامن مع رسم التحديد	رسم التحديد من المركز	1
2	Add to a Selectionف	Shift	ضغط Shift أثناء التحديد	الإضافة إلى التحديد	2
3	Subtract from a Selection	Alt	ضغط Alt بعد إنشاء التحديد	الاقتطاع من التحديد	3
4	Intersection with a Selection	Shift-Alt	ضغط Shift و Alt بعد رسم التحديدات التي يراد اقتطاع تشاركاتها	أخذ اقتطاع التحديدات	4
5	Make Copy of Selection w/Move tool	Alt-Drag Selection	Alt بالتزامن مع سحب التحديد	نسخ التحديد	5
6	Make Copy of Selection when not in Move tool	Ctrl-Alt-Drag Selection	Ctrl + Alt وسحب التحديد	نسخ التحديد دون أن نكون في حالة أداة التحريك	6
7	Move Selection (in 1-pixel Increments)	Arrow Keys	باستخدام الأسهم	تحريك التحديد بقطر 1 بيكسل	7
8	Move Selection (in 10-pixel Increments)	Shift-Arrow Keys	Shift والأسهم	تحريك التحديد بقطر 10 بيكسل	8
9	Select all Opaque Pixels on Layer	Ctrl-click on Layer Thumbnail (in Layers panel)	ضغط Ctrl مع الضغط على رمز الشفيفة في لوحة التحكم بالشفيفات	اختيار كل البيكسلات الدائرية في الشفيفة	9
10	Restore Last Selection	Ctrl-Shift-D	Shift + Ctrl + ي	استعادة آخر تحديد	10
11	Feather Selection	Shift-F6	Shift + F6	تحديد منسق	11
12	Move Marquee while drawing selection	Hold Space while drawing marquee	اضغط على زر المسافة أثناء رسم التحديد	تحريك التحديد أثناء رسمه	12

3 - الاختصارات الخاصة بأوامر الملاحة (التكبير و التصغير) :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	Fit on Screen	Double-click on Hand tool or Ctrl-0	ضغطتين على إشارة اليد أو Ctrl + 0	ملائمة للشاشة	1
2	100% View Level (Actual Pixels)	Double-Click on Zoom Tool or Ctrl-Alt-0	ضغطتين على أداة التكبير أو Ctrl + Alt + 0	عرض 100 ٪	2
3	Zoom in	Ctrl-Space-Click or Ctrl-Plus(+)	Ctrl + Space أثناء الضغط أو Ctrl + (+)	التكبير	3
4	Zoom out	Alt-Space-Click or Ctrl-Minus(–)	Alt + Space أثناء الضغط أو Ctrl + (-)	التصغير	4
5	Hide all tools and panels	Tab	Tab	اخفاء أشرطة الأدوات	5
6	Hide all panels except Toolbox and Options bar	Shift-Tab	Shift + Tab	اخفاء أشرطة الأدوات ماعدا صندوق الأدوات وشريط الخيارات	6
7	Rotate through full screen modes	F	ب	التدوير داخل إطار العرض في كامل الشاشة	7
8	Scroll image left or right in window	Ctrl-Shift-Page Up/Down	Ctrl + Shift + Page up / Down	تحريك الصورة يساراً أو يميناً في الشاشة	8
9	Jump/Zoom to part of Image	Ctrl-drag in Navigator panel	Ctrl وسحب في شريط الأدوات	التحرك إلى جزء معين من الصورة مع التكبير	9
10	Toggles layer mask on/off as rubylith	\	ظ	قفل الشفيفة	10

4 - الاختصارات الخاصة بقائمة الطبقات (الشفائف - Layers) :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	Create new layer	Ctrl-Shift-N	Ctrl + Shift + N	إنشاء شفيفة جديدة	1
2	Select non-contiguous layers	Ctrl-Click layers	Ctrl بالتزامن مع الضغط على الشفيفة	تحديد الشفيفات غير المتجاورة	2
3	Select contiguous layers	Click one layer, then Shift-Click another layer	ضغط شفيفة واحدة، ثم Shift مع الضغط على الشفيفة التالية	تحديد الشفيفات المتجاورة	3
4	Delete Layer	Delete key (while in the Move tool)	Delete (عندما تكون في وضعية التحريك)	حذف الشفيفة	4
5	View contents of layer mask	Alt-Click layer mask icon	Alt + الضغط على أيقونة القناع	مشاهدة الماسك (القناع)	5
6	Temporarily turn off layer mask	Shift-Click layer mask icon	Shift بالتزامن مع الضغط على أيقونة الماسك	الخروج من الماسك	6
7	Clone layer as you move it	Alt-Drag	Alt مع الضغط على الشفيفة وسحبها	نسخ شفيفة	7
8	Find/Select layer containing object	Right-Click on the object w/Move tool	الضغط بالزر اليميني على العنصر واختيار رقم الشفيفة	اختيار شفيفة تحتوي عنصر ما	8
9	Change layer opacity	Number pad keys (w/Move tool selected)	استخدام الارقام مع حرف W	تغيير درجة الألوان في الشفافية	9
10	Cycle down or up through blend modes	Shift-Plus(+) or Minus(–)	Shift مع + أو مع -	التبديل بين اشكال ال blend	10
11	Switch to layer below/above current layer	Alt-[or Alt-]	Alt مع] أو Alt مع [	التبديل إلى الشفافية الأعلى أو الأدنى	11
12	Move layer below/above current layer	Ctrl-[or Ctrl-]	Ctrl مع] أو Ctrl مع [	تحريك الشفافية إلى أسفل الشفافية الحالية أو فوقها	12

5 - الاختصارات الخاصة بأوامر أداة الكتابة (النصوص) :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	Select all text on layer	Double-Click on T thumbnail in Layers panel	ضغطة مضاعفة على الزر الأيمن للفأرة على رمز النص في يسار الشاشة	تحديد كل النص الموجود في الشفافية	1
2	Increase/Decrease size of selected text by 2 pts	Ctrl-Shift->/<	>/<-Ctrl-Shift	تكبير الخط أو تصغيره بمعدل 2 نقطة	2
3	Increase/Decrease size of selected text by 10 pts	Ctrl-Shift-Alt->/<	>/<-Ctrl-Shift-Alt	تكبير الخط أو تصغيره بمعدل 10 نقطة	3
4	Increase/Decrease kerning/ tracking	Alt-Right/Left Arrow	Alt مع السهم اليسار أو اليمين	زيادة المسافة بين الحروف أو انقاصها	4
5	Align text left/center/right.	Ctrl-Shift-L/C/R	Ctrl-Shift-L/C/R	محاذاة النص	5

6 - الاختصارات الخاصة بأوامر أداة رسم المسارات (القلم - Pen Tool) :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	To get Direct Selection tool while using Pen	Ctrl	Ctrl	للحصول على أداة التحديد المباشر أثناء استخدام القلم	1
2	Switch between Add-Anchor and Delete-Anchor Point tools	Alt	Alt	التبديل بين أداتي إضافة انحناء أو إزالة انحناء	2
3	Switch from Path Selection tool to Convert Point tool when pointer is over anchor point	Ctrl-Alt	Ctrl-Alt	التبديل بين أداة التحديد المباشر وأداة تحويل النقطة عندما يكون المؤشر فوق النقطة	3
4	To Select a whole path w/Direct Selection tool	Alt-click	Alt-click	لتحديد مسار كامل W / أداة التحديد المباشر	4
5	Convert path to a selection	Ctrl-click on path name (in Paths panel)	الضغط على اسم المسار (في لوحة المسارات) مع Ctrl	تحويل المسار إلى تحديد	5

7 - الاختصارات الخاصة بأوامر الرسم و التلوين :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	Fill selection with background color	Ctrl-Backspace	Ctrl-Backspace	تعبئة التحديد باللون الخلفي	1
2	Fill selection with foreground color	Alt-Backspace	Alt-Backspace	تعبئة التحديد باللون الامامي	2
3	Fill selection with foreground color using Lock Transparent Pixels	Shift-Alt-Backspace	Shift-Alt-Backspace	تعبئة التحديد باللون الامامي مع قفل باقي الشفافية	3
4	Fill selection with source state in History panel	Ctrl-Alt-Backspace	Ctrl-Alt-Backspace	تعبئة التحديد باللون موجود في لوحة التاريخ	4
5	Display Fill dialog box	Shift-Backspace	Shift-Backspace	عرض صندوق التعبئة	5
6	Sample as background color	Alt-Click w/ Eyedropper tool	Alt-Click w/ Eyedropper tool	عينة من اللون الخلفي	6
7	To get Move tool	While in any painting/editing tool-hold Ctrl	اضغط Ctrl مع أي ادارة رسم أو تعديل	للحصول على أداة التحريك	7
8	To get Eyedropper with Paint tools	Alt	Alt	للحصول على اداة التنقيط اللوني مع أداة الرسم	8
9	Change paint opacity (with Airbrush OFF)	Number keys	أزرار الارقام	تغيير درجة اللون (عندما تكون الAirbrush غير مفعلة)	9
10	Change paint opacity (with Airbrush ON)	Shift-Number keys	أزرار الارقام مع Shift	تغيير درجة اللون (عندما تكون الAirbrush مفعلة)	10
11	Change Airbrush flow (with Airbrush ON)	Number keys	أزرار الارقام	تغيير انسيابية ال Airbrush (عندما تكون الAirbrush مفعلة)	11
12	Change Airbrush flow (with Airbrush OFF)	Shift-Number keys	أزرار الارقام مع Shift	تغيير انسيابية ال Airbrush (عندما تكون الAirbrush غير مفعلة)	12
13	Cross-Hair Cursor	Any painting/editing tool-turn Caps Lock on	أي أداة رسم أو تعديل مع تشغيل ال caps lock	تحويل إلى المؤشر الصغير (+)	13
14	Decrease/Increase Brush Size	[or]	[أو]	تكبير أو تصغير الريشة	14
15	Decrease/Increase Hardness of Brush	Shift-[or Shift-]	Shift-[أو Shift-]	تزويد أو تخفيض قساوة الفرشاة	15
16	Switch between preset Brushes	< or >	< أو >	التبديل بين اشكال الفرش الافتراضية	16
17	Open Brushes pop-up panel	Right-Click in Image window	ضغطة على الزر اليمين في نافذة الصورة	فتح لوحة اشكال الفرشاة	17

7 - بعض الاختصارات الأخرى :

S	Command	Short.	الاختصار	الأمر	م
1	Switch between open documents	Ctrl-Tab	Ctrl-Tab	التنقل بين الملفات المفتوحة	1
2	Undo or Redo operations beyond last one	Ctrl-Alt-Z/Ctrl-Shift-Z	Ctrl-Alt-Z/Ctrl-Shift-Z	إعادة الخطوة السابقة أو التراجع عنها	2
3	Apply Last Filter	Ctrl-F	Ctrl-F	تطبيق آخر فلتر	3
4	Opens Last Filter Dialog Box	Ctrl-Alt-F	Ctrl-Alt-F	فتح صندوق أخر الفلاتر المستخدمة	4
5	Hand Tool	Spacebar	المسافة	أداة اليد	5
6	Increase/Decrease value (in any option field) by 1 unit	Up/Down Arrow	السهم العلوي أو السفلي	تزويد أو تخفيض القيمة في أي حقل بقيمة 1	6
7	Increase/Decrease value (in any option field) by 10 units	Shift-Up/Down Arrow	السهم العلوي أو السفلي مع Shift	تزويد أو تخفيض القيمة في أي حقل بقيمة 10	7
8	Replay last Transformation	Ctrl-Shift-T	Ctrl-Shift-T	إعادة تطبيق التعديل الأخير	8
9	Measure Angle between Lines (Protractor Function)	After ruler is drawn, Alt-Drag end of line with Ruler Tool	بعد سحب المسطرة الضغط على Alt مع سحب نهاية الخط مع أداة المسطرة	قياس الزاوية بين الخطوط	9
10	Move Crop Marquee while creating	Hold Space while drawing	الضغط على زر المسافة أثناء الرسم	تحريك علامة القص أثناء الانشاء	10




GLOW
By Said Omari
Fancy Acceccories
For Women
SYRIA - ALEPPO
021 - 2 688 390
094 - 4 280 270
www.glow.saidomari.com
facebook.com/glow.by.saidomari

بقلم : غادة عوامات

تكوين الصورة الفوتوغرافية

الضوء والإبصار :

من المعروف أن عملية الشمس، بالنسبة للبشر لا تتم إلا في حالة وجود إضاءة كافية وحسب قوة وسلامة العين تكون قوة الرؤية ، أما بالنسبة لغير البشر وخاصة بعض الحيوانات والطيور وغيرها فإن لديها قدرات خاصة للإبصار ولو بنسبة معينة في حالة وجود إضاءة ضعيفة أوعدمها بتاتا.

الضوء هو البداية مصادر الإضاءة :

1 - إضاءة طبيعية :

وهي في الدرجة الأولى الشمس ، أما القمر والنجوم فإن إضاءتها غير كافية للرؤية الواضحة.

2 - إضاءة صناعية :

وتتعدد هذه المصادر ، ابتداء من عود الثقاب ، وانتهاء بأكبر كشاف كهربائي .

الضوء هو البداية مصادر الإضاءة :

تصدر عن مصادر الضوء أيا كانت أنواع مختلفة من الأشعة ، وتنقسم بصورة رئيسة إلى نوعين أساسيين هما :

1 - الأشعة المرئية :

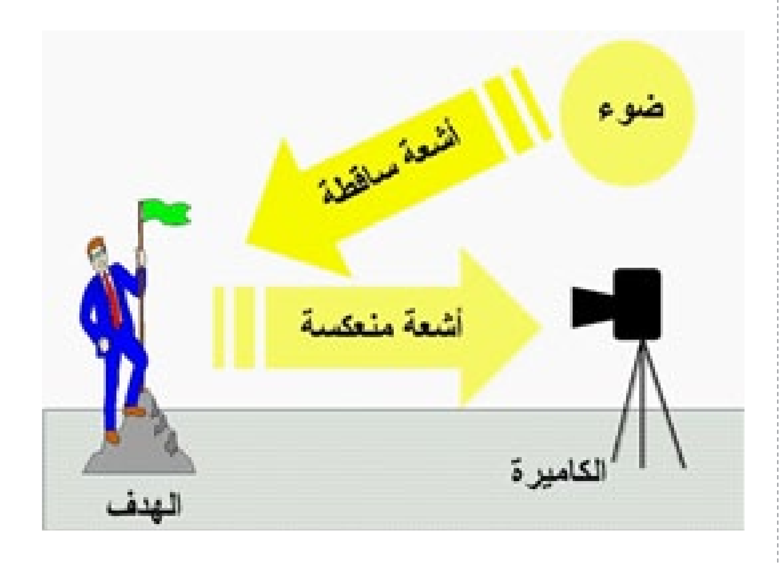
وهي التي يمكن رؤيتها بالعين المجردة حيث نتعامل معها ليل نهار، وتعرف بألوان الطيف، وتشمل جميع درجات الأشعة المرئية، ابتداء من الأشعة البنفسجية، وانتهاء بالأشعة تحت الحمراء.

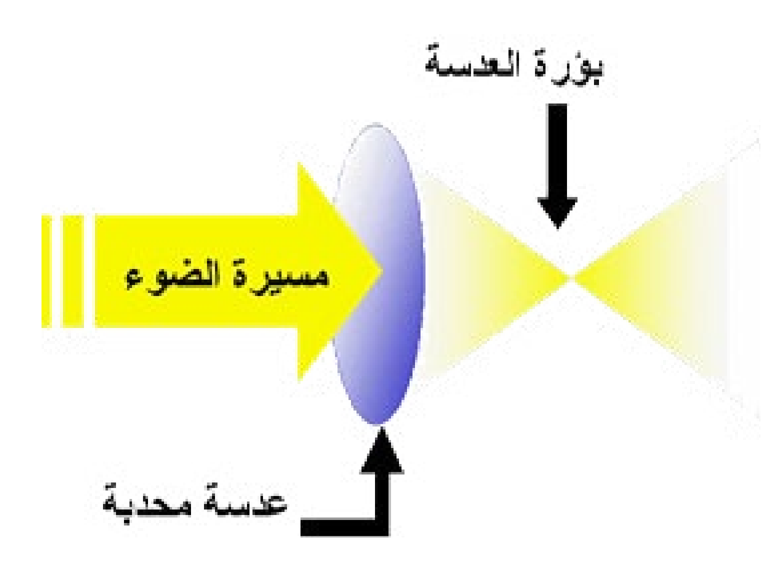
2 - الأشعة غير المرئية :

وهي لايمكن رؤيتها بالعين المجردة ، رغم أهمية العديد منها ، وفوائدها ، واستخداماتها الواسعة ،ومنها الأشعة تحت الحمراء ولها استخدامات طبية وأخرى أمنية وعسكرية ، ومنها الأشعة السينية المعروفة والتي لا يمكن لأي عيادة عظام أو عيادة أسنان أن تخلو منها.
ومنها أيضا موجات الإذاعة والتلفاز والرادار.

العلاقة بين الضوء والتصوير الفوتوغرافي :

لا يمكن لأي عملية تصوير ضوئية أن تتم بدرجة عالية من الجودة دون توفر كمية ونوعية مناسبة من الضوء ، طبيعي أو صناعي ،ولذلك لابد من مراعاة هذه النقطة كي نحصل على صور مقبولة ، مع توفر ظروف أخرى كنوعية الفيلم ودرجة حساسيته المناسبة لنوعية واستخدام أمثل لكاميرة نفسها.





يمكن تعريف عملية تكوين الصورة الفوتوغرافية على أنها التنظيم الملائم للموضوعات داخل تلك الصورة.

هناك عدد من قواعد أو عناصر التكوين التي تساعد في إنتاج صورة مقبولة إثناء قيامك بالتصوير منها :

أولاً - البساطة :



تشكل البساطة السر الكامن وراء العديد من الصور الجيدة وهو اختيار موضوع للصورة يكون قابلا لإجراء عملية التبسيط ،فعلى سبيل المثال بدلا من محاولة تصوير منطقة أو مجال كامل قد يشوش على الناظر يمكن التركيز على بعض الجوانب المهمة في المنطقة

ومن الأمور التي يجب الانتباه لها أنه نادرا ما يكون الانطباع الأول لأي موضوع هو أفضل صورة لذلك يجب التجول أولا حول الموضوع ودراسته والنظر إليه من جميع الجهات، فينظر إلى ذلك الموضوع من زاوية عالية«منظور عين الطائر» ومن زاوية منخفضة «منظور عين الدودة» ومن جهة النظر العادية ثم دراسة علاقة الموضوع بما يحيط به بما في ذلك خلفية الصورة ومقدمتها، ثم دراسة الموضوع الرئيسي والموضوعات الفرعية والضوء الساقط على الموضوع واتجاهه وبعد الدراسة، ثم نعزل الجزء المراد تصويره ونفصله عما يحيط به لكي نقدمه للمشاهد في أبسط صورة وأكثرها مباشرة.

ثانياً - الخط :

في معظم عمليات التكوين الفوتوغرافي للخط أربعة أشكال أو تركيبات أساسية وهي :

1 - الخطوط الرأسية .
2 - الخطوط الأفقية .
3 - الخط المائل.
4 - الخط المنحني .

ويشتمل التصوير الفوتوغرافي بصفة أساسية على خطوط رأسية متينة وصلبة ومتماسكة، ويظهر ذلك في صور المباني الضخمة كالمساجد وماشابهها، فهي تتألف من إشكال خطية رأسية وغالبا ما توحي الخطوط الرأسية بالقوة.



أما الخطوط الأفقية الطويلة فتوحي بالهدوء والاستقرار أو السكون وتظهر في صور المباني الضخمة ذات الامتداد الأفقي الكبير.



ويعتبر الخط الأفقي في الصورة من أهم الخطوط ،فيجب أن يقسم الصورة بحيث يكون ثلثا الصورة أسفل الخط والثلث أعلى الخط، ولا يجب على خط الأفق أو أي خط رأسي أن يقسم الصورة إلى قسمين لان التكوين في هذه الحالة يثير الملل. أما الخط المائل فيتسم بالديناميكية والحركة وعدم الاستقرار وذلك لارتباطه ببعض العوامل الطبيعية كالجاذبية الأرضية حيث تمثل أساسا خطوط راسية توشك على الوقوع كالشجرة الراسية مثلا حين تصبح في خط مائل لحظة سقوطها،ويجب الانتباه إلى ملحوظة هامة على الخطوط المائلة وهي أنه لا ينبغي لهذا الخط أن يمتد من أحد أركان الصورة إلى الركن المقابل بحيث يقسم الصورة إلى نصفين متساويين

أما الخطوط المنحنية في الصورة فتعطي إحساسا بالحركة الهادئة حيث يقلل من سرعة حركة العين وتوحي بالتمهل وتؤدي إلى إمعان النظر فتستغرق مدة أطول .

ويمكننا أن نصنف الخطوط الوهمية إلى ثلاثة أنواع:

1 - الخطوط القائدة:

وهي خطوط في الصورة تقود العين إلى موضعها الرئيسي مثل قضبان سكك الحديد تقود العين إلى القطار أو الطريق المنحني .



2 - خطوط التنسيق أو التكوين :

وهي خطوط خيالية يرتب عليها المصور مثل الإشكال الهندسية أوالمثلث أوالدائرة أوحرف G ......الخ.

3 - خطوط القوة :

مثل شخص ينظر إلى اتجاه معين أو سيارة أو قطار يمشي في اتجاه محدد.

ثالثاً - الكتلة :

وهي حجم العنصر المراد تصويره وتكون في مفرده مثل قمة جبل أو طائرة أو رأس شخص في لقطة قريبة أومساحة كبيرة من الماء وتكون في مجموعة متقاربة أو متكاملة من الأشخاص أو العناصر تبدو جميعا في وحدة تكوينية واحدة.



وتزداد الكتلة قوة إذا انفصلت عن خلفيتها بالتباين معها بالضوء واللون، أما الكتلة المكونة من مجموعة عناصر مختلفة فتزداد قوة كلما كانت هذه العناصر مرتبطة معا في مجموعة واحدة، كما يجب تجنب بعثرة المجموعات في الصورة.

ويجب تجنب تأثير الكتل اللونية فقد يودي اللون الغالب الناتج عن مساحة كبيرة من الظلال الأزرق أوالسحب الحمراء من ضوء الشمس لحظة الغروب او انعكاس اشعة الشمس الغروب على الماء الى تشتيت الكتلة ونقل مركز قوة الصورة المراد تصويرها بسبب طيغان هذه الكتلة اللونية، ويجب الاستفادة من تاثير هذه الكتلة فيما يناسبها من أغراض .

رابعاً - اللون :

هناك مدلولات وإيحاءات ورموز معينة ترمز اليها الالوان المختلفة ويشترك في فهمها معظم الناس،فاللون الاحمر يدل عند معظم الناس على أنه اكثر الالوان الايجابية وهو لون الحب ويرمز للخطر والنار والمعارك والثورة والدم والغضب .

أما اللون الاخضر فهو لون هادى مريح مجدد للنشاط ويوثر بشيء من السكينة في نفس يراه ، واللون الازرق لون السكون والهدوء، لون البحث عن الحقائق وهكذا لكل لون مدلول خاص يوثر في كل شخص يراه في صورة وهناك علاقات أجملها الفنان «مانسيل» بان الوان الطيف بترتيبها المعروف قد تم توزيعها في شكل دائرة سميت بدائرة «مانسيل» للالوان :



وهذه الألوان تتكون في أصلها من ثلاثة ألوان فقط هي:
الأحمر RED والأخضر GREEN والأزرق BLUE أو ما يعرف اختصارا ب (RGB).
ومنها توسعت درجات الألوان الفرعية المختلفة

ويمكننا إن نستفيد من تطبيقات دائرة مانسيل ائناء قيامنا بعمليات التصوير بمعرفة واستخدام خصائص ومميزات الألوان :



1 - الألوان المتكاملة :

كل لونين متقابلين في دائرة مانسيل يمكن تكوين اللون الأبيض منهما لذلك فهما يعطيان تباينا ونقاء مثلا اللونان الأحمر والأخضر عند استعمالهما يعطيان أقوى تباين مثل لقطة زهرة حمراء صغيرة على خلفية خضراء هنا الألوان متساوية في مساحة .



2 - الألوان المتناسقة أو المتناغمة :

في دائرة مانسيل كل ثلاثة ألوان يصلها مثلث متساوي الأضلاع يعطي تأثيرا متناسقا في الصورة مثلا الأحمر والأصفر والأزرق تعطي تأثيرا متناسقا.



3 - الألوان المتقاربة :

وهي الألوان الأحمر والبرتقالي والأصفر وهذا تسمى الألوان الدافئة أو المتقدمة بينما الألوان الأخضر والأزرق والبنفسجي تسمى الألوان الباردة أو المتأخرة.

جماليات التكوين في الصورة :

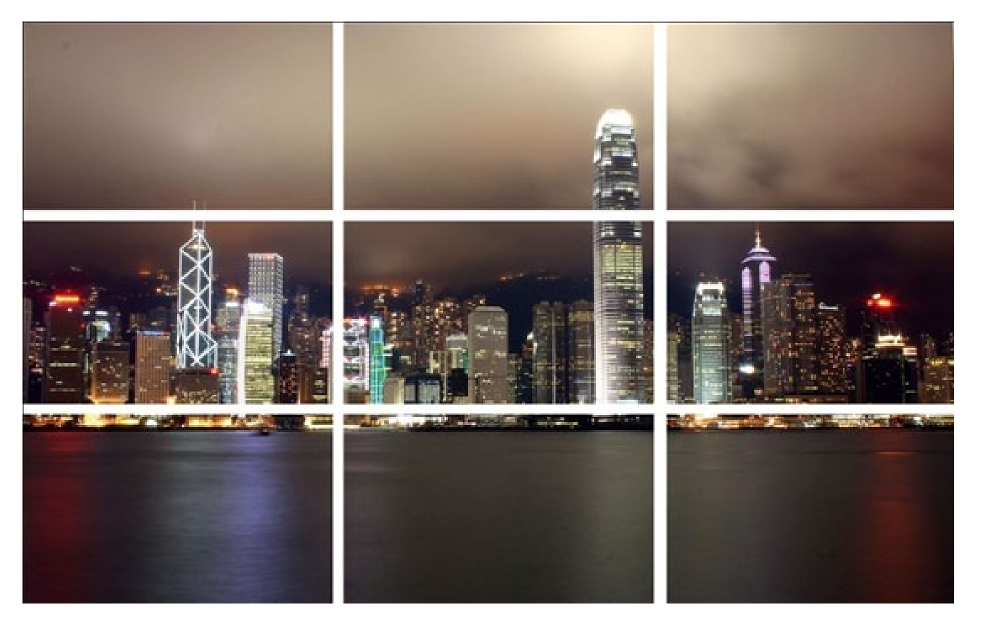
عند التقاط صورة فوتوغرافية فان من أهم جمالياتها إن تتميز بعدد من الخصائص مثل:

1 - مركز الاهتمام :

أي تلجا إلى تقسيم الصورة إلى ثلاثة أجزاء بالطول بالعرض فتمثل النقاط الأربع التي تلتقي عندها الخطوط نقطة قوية الناحية التكوينية .

2 - الاتزان في الصورة الفوتوغرافية :

لان المصور يستفيد من التوازن إثناء التصوير، كان لابد لك من إن تتعرف عليه فهو احد أجزاء جماليات تكوين الصورة،فعندما تتساوى القوى أو تكافئ كل منها الأخرى يقال عن الصورة أنها متوازنة .



أنواع التوازن :

هناك نوعان من التوازن هما التوازن التقليدي أو المتماثل والتوازن غير التقليدي أو غير المتماثل وفيما يلي تفصيل لكل منهما:

1 - التوازن التقليدي :

عندما يكون جانبا التكوين متماثلين أو متساويين تقريبا في الجاذبية نحصل على التوازن تقليدي مثل كفتي ميزان متساويتين.

2 - التوازن غير التقليدي :

إذا وضعنا كتلة كبيرة ذات لون فاتح في ناحية من الصورة وفي الناحية الأخرى كتلة صغيرة ذات لون قاتم فان الصورة تعطي إحساسا بالتوازن وهذا التوازن يسمى توازنا غير تقليدي اوتوازناً ديناميكياً.

المنظور :

وهو مظهرالاشياء كما يتحدد من خلال أوضاعها أو المسافات النسبية بينها ويوجد نوعان من المنظور .

1 - المنظور الخطي :

يؤدي المنظور الخطي إلى تقارب الخطوط المتوازنة تدريجا فالخطوط الأفقية المتوازنة مثل خطوط السكك الحديدية تبدو كما لوكانت عند نقطة بعيدة في الأفق.

2 - المنظور الهوائي :

ويتمثل في إن المناظر البعيدة تبدو افتح لونا كما لو كان يغشاها ضباب ابيض مائل للزرقة وهذا من تأثير الأشعة نتجه الرطوبة والغبار في الجو وهو يعطي عمق في الصورة .





تكوين الصورة الفوتوغرافية

على المصور الفوتوغرافي إن يكون على دراية تامة بدلالاتها لتساعده في الحصول على تكوين ناجح للصورة .

واليك بعض المقترحات الواجب أتباعها بما يتعلق بالألوان إثناء التصوير :

1 - اجعل الألوان الدافئة في مقدمة الصورة والباردة في الخلفية .
2 - الأسود والأبيض والرمادي لهم قيمة عظيمة في التصوير الملون فوجود الأبيض والأسود في الصورة يزيد من كمية التباين الظاهري.
3 - استعمل عددا قليلا من الألوان في الصورة لان هذا يعطيها قوة.
4 - استعمل لونا واحدا بدرجاته المختلفة في كل صورة .





امكانية الحصول على شهادة مصمم معتمدة من شركة Adobe .

سورية - حلب - خلف الفندق السياحي - هاتف : 2118591 21 963 + موبايل : 609900 944 963 +

بقلم : نسمة قطان

في تصميم المواقع
الأقل .. أفضل!!

سنتحدث في هذا المقال عن تصميم المواقع البسيطة ، أو تصميم المواقع بالحد الأدنى من البساطة Minimal Web Design وهو منحى عالمي و خط خاص في مجال تصميم المواقع . له فلسفته و رؤيته ، البعض يعشقه ، و البعض الآخر لا يراه الخط الأفضل في مجال تصميم المواقع.
و لكن دعونا نتحدث قليلاً عن هذا المنحى في عالم تصميم مواقع الويب :

الأقل .. أفضل

في عالم التبسيط للحد الأدنى Minimalism ، يعتبر مبدأ "الأقل أفضل" من أكثر المبادئ شهرة و إحتراماً. هذا الأمر ينطبق حتى على تصميم المواقع تحت هذا المنحى .
أما كيف يمكن تطبيق هذا المبدأ في تصميم المواقع فببساطة ، لا تضع الا العناصر الضرورية و الضرورية جداً للتصميم . الفكرة هنا هو أن استخدام الأقل سيكون له تأثير أفضل في توضيح المحتوى المطلوب إيصاله ، وهو الهدف .

تنازل عن الأشياء الغير ضرورية

فكر فيما هو مهم للمحتوى الذي تقدمه أو للوظيفة الخاصة بموقعك ، ثم ركز فقط على هذه الأشياء و حاول أن تلغي أي شيء آخر لا يساهم بشكل مباشر في هذا المحتوى أو هذه الوظيفة بتصميم الموقع.
تذكر أن هذه العناصر التي ستبقيها ستؤثر على قابلية القراءة و قابلية الإستخدام لموقعك ، لذلك دعها فقط اذا كانت ضرورية.



إختزل حتى النهاية

في حال اخترت أن تسلك المنهج "المتشدد" في التبسيط ، فحاول أن تختزل أي عنصر في التصميم ، واصل بالإختزال حتى يتوقف التصميم عن تأدية الغرض منه !
عندما يكون تصميم مختزلاً حتى حافة التوقف عن العمل ، فأنت بذلك وصلت إلى تصميم بسيط بشدة .
هذا المبدأ سلاح ذو حدين ، فتصميم الموقع يجب أن يحافظ على صداقته للمستخدم و الإفراط في التبسيط قد يجعل التصميم غير قابل للإستخدام أو لا يكون ذو مظهر لطيف. لذلك وازن الأمور بحذر .

كل التفاصيل مهمة

في التصاميم البسيطة كل التفاصيل مهمة . ما ستعرضه في تصميم الموقع يمتلك أهمية قصوى: شكل الزاوية للصور ، تدرج الألوان ، المساحات البيضاء . كل شيء يكون مهم جداً في التصميم حينما تكون عناصر التصميم قليلة.
فكر في الإحساس الذي تريد من تصميم موقعك أن يمنحه للزائر ، ثم قرر بشأن التفاصيل التي ستولد هذا الإحساس.
في النهاية ، التفاصيل الدقيقة هي التي تعطي التصميم هويته ، نعم سيكون التصميم بسيط جداً ، لكن هل تريده تصميم بسيط و راقي ، أو بسيط و مرح ، أو بسيط و غامض ، هذه التفاصيل الدقيقة هي التي ستمنح تصميم الموقع روحه التي تريدها.

لوّن بالحد الأدنى

ليس فقط تصميم الموقع يجب أن يكن بسيط و بالحد الأدنى من العناصر ، بل حتى الألوان ، لذلك تجد أن معظم التصاميم شديدة البساطة تأخذ اللونين الرمادي و الأبيض فقط (برأيي هذا تطرف في البساطة ، قد لا يناسب كل المواقع) و لكن بشكل عام ، كن حريصاً جداً على إختيار لائحة الألوان Palette التي ستستخدمها في تصميم الموقع.

كما التفاصيل ، الألوان تصبح عامل خطير جداً بسبب قلة العناصر ، لذلك أعطها إهتمامك و تأكد من تجانسها وتناغمها بالشكل الصحيح.

المساحات البيضاء

المساحة البيضاء في التصميم هي العمود الفقري لبساطة التصميم ، ما تجعله فارغ و أبيض في التصميم مهم بقدر ما تضعه في التصميم . المساحة البيضاء مهمة جداً للتركيز على العناصر المحيطة بها ، لذلك ركز على خلق مساحات بيضاء بكمية معقولة في تصميم الموقع.

أخيراً ، كل ما سبق ذكره هو مجرد مبادئ عامة لمدرسة من مدارس التصميم (التبسيط للحد الأدنى) و لكن الذوق الشخصي يلعب دوراً كبيراً هنا ، فما قد تراه مناسب قد لا يراه الآخرون كذلك .



هذا المقال منقول من عدة مصادر وليس جهد أو تأليف شخصي

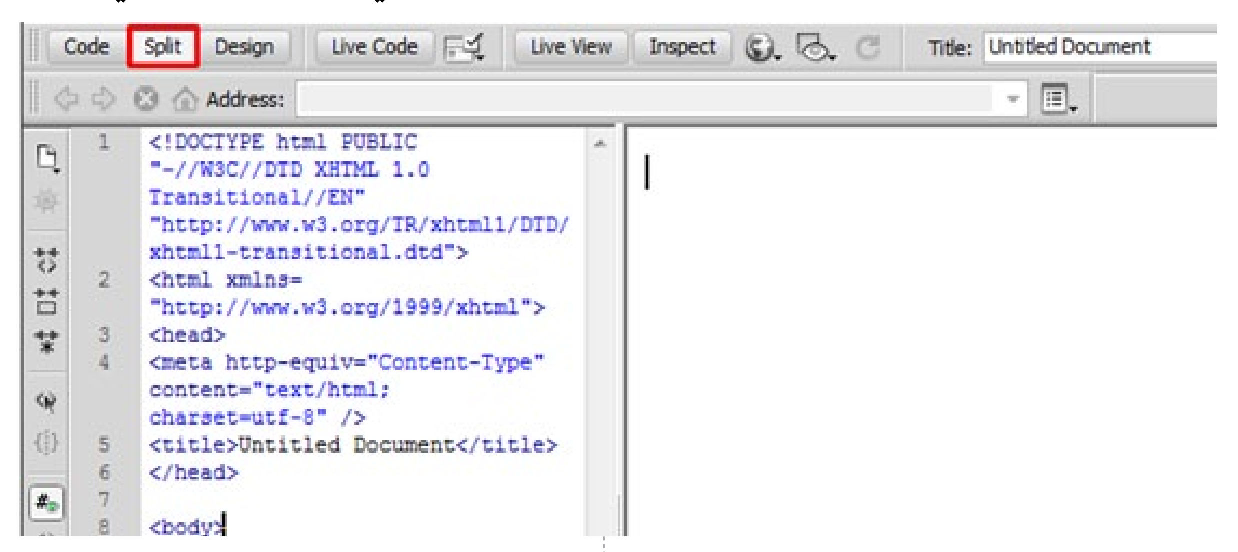
بقلم : نسمة قطان

إنشاء قائمة منسدلة

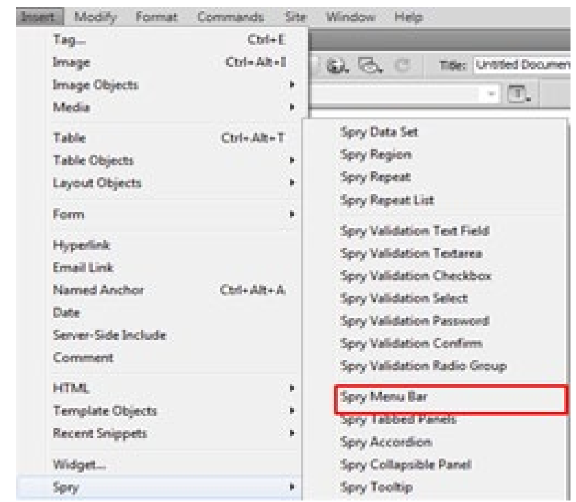
باستخدام Dreamwaver CS5

هل شاهدت يوما أحد المواقع التي تحوي قوائم منسدلة ... هل فكرت أن تنشئ قائمة منسدلة لموقعك الخاص ..
إذا تابع معنا هذا المقال ...
وستتمكن في نهايته من إنشاء القائمة الخاصة بك وضمها إلى موقعك.

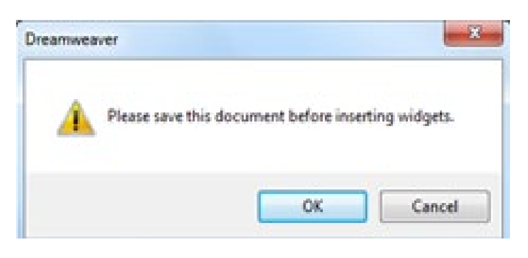
- من قائمة File نختار New ونحدد بيئة العمل التي نريد العمل عليها (نوع الملف) HTML , PHP ....
لسهولة العمل نحدد طريقة العرض (Split) لنتمكن من رؤية الكود البرمجي ونافذة التصميم في نفس الوقت.



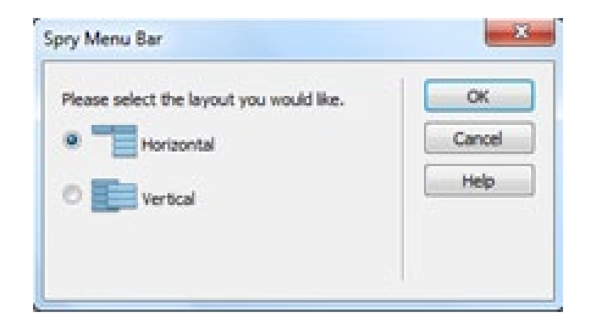
- من قائمة Insert نختار Spry ثم Spry Menu Bar



- إذا لم نقم بحفظ الملف ستظهر رسالة تشير إلى ضرورة حفظ الملف قبل إدراج القائمة



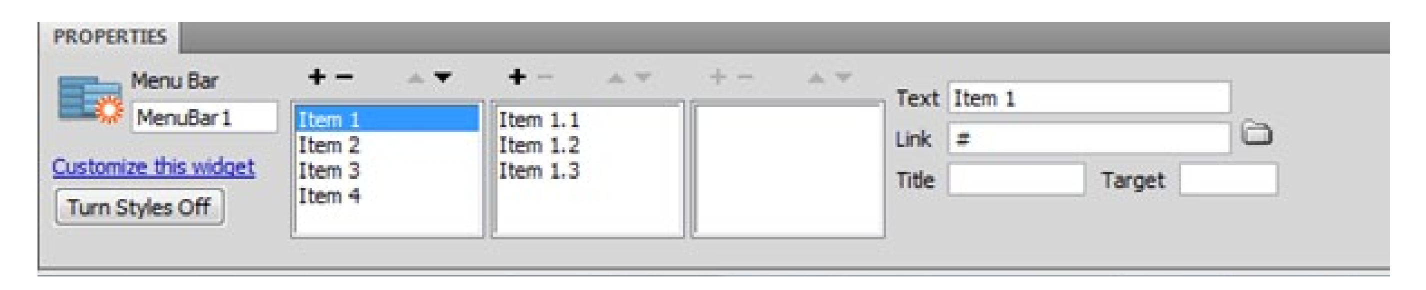
- يمكنك الآن اختيار شكل القائمة (أزرار أفقية أو عمودية) .



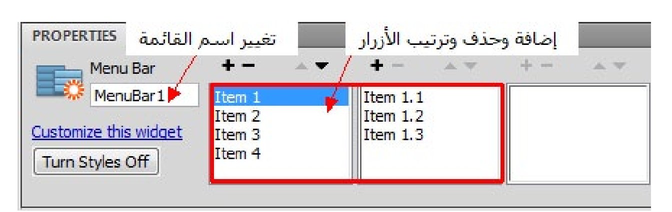
- والآن حصلنا على مجموعة من الأزرار بأسماء افتراضية : Item 2 , Item 1 , ...

Item 1	Item 2	Item 3	Item 4

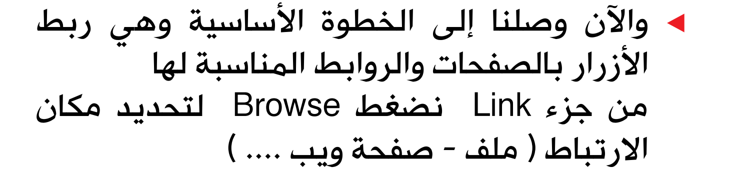
◄ ومن شريط الخصائص Properties تظهر خيارات التحكم بالقائمة ...

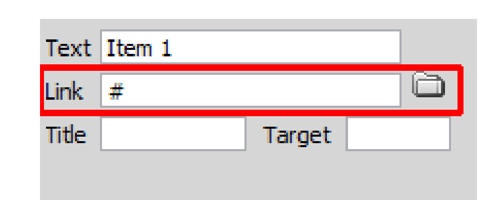


◄ يمكنك في شريط الخصائص تغيير اسم القائمة وتغيير آسماء الأزرار الرئيسية والفرعية وعدد الأزرار لكل قائمة ..

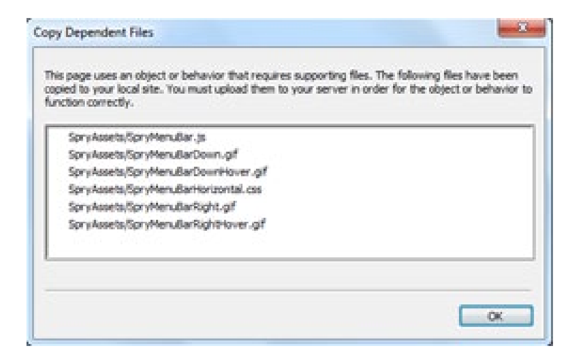


◄ والآن وصلنا إلى الخطوة الأساسية وهي ربط الأزرار بالصفحات والروابط المناسبة لها من جزء Link نضغط Browse لتحديد مكان الارتباط (ملف - صفحة ويب ....)





◄ عند القيام بحفظ الملف بعد إضافة القائمة ستظهر نافذة لتأكيد حفظ كافة الملفات الخاصة بالقائمة .



◄ وتظهر القائمة بشكلها النهائي ...



وإلى اللقاء في موضوع جديد ...



ITS FREE IF YOU FOLLOW US










كيفية عمل لاين ملتف

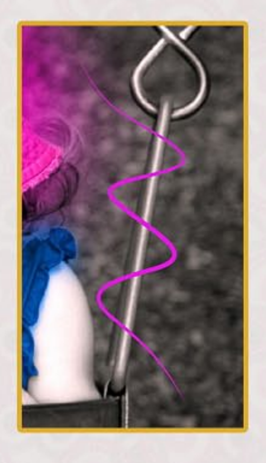


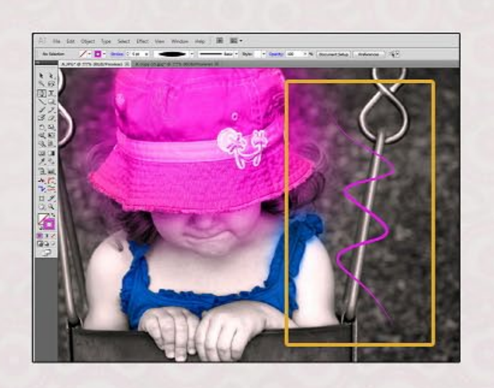
سنقوم بهذا الدرس بشرح مبسط لكيفية رسم لاين ملتف حول عنصر معين عن طريق البرنامج الرائع ادوب اليستراتور

الخطوة الأولى :

ـ أولا نختار اداة **Pen Tool** ثم نقوم باختيار لون مناسب للاين وليكن مثلا اللون الزهري كما في الصورة

الخطوة الثانية :

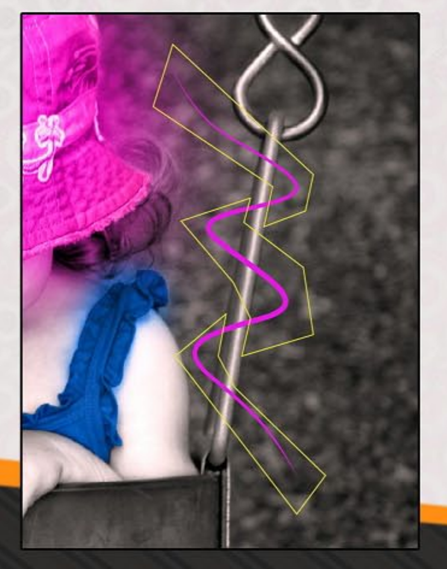




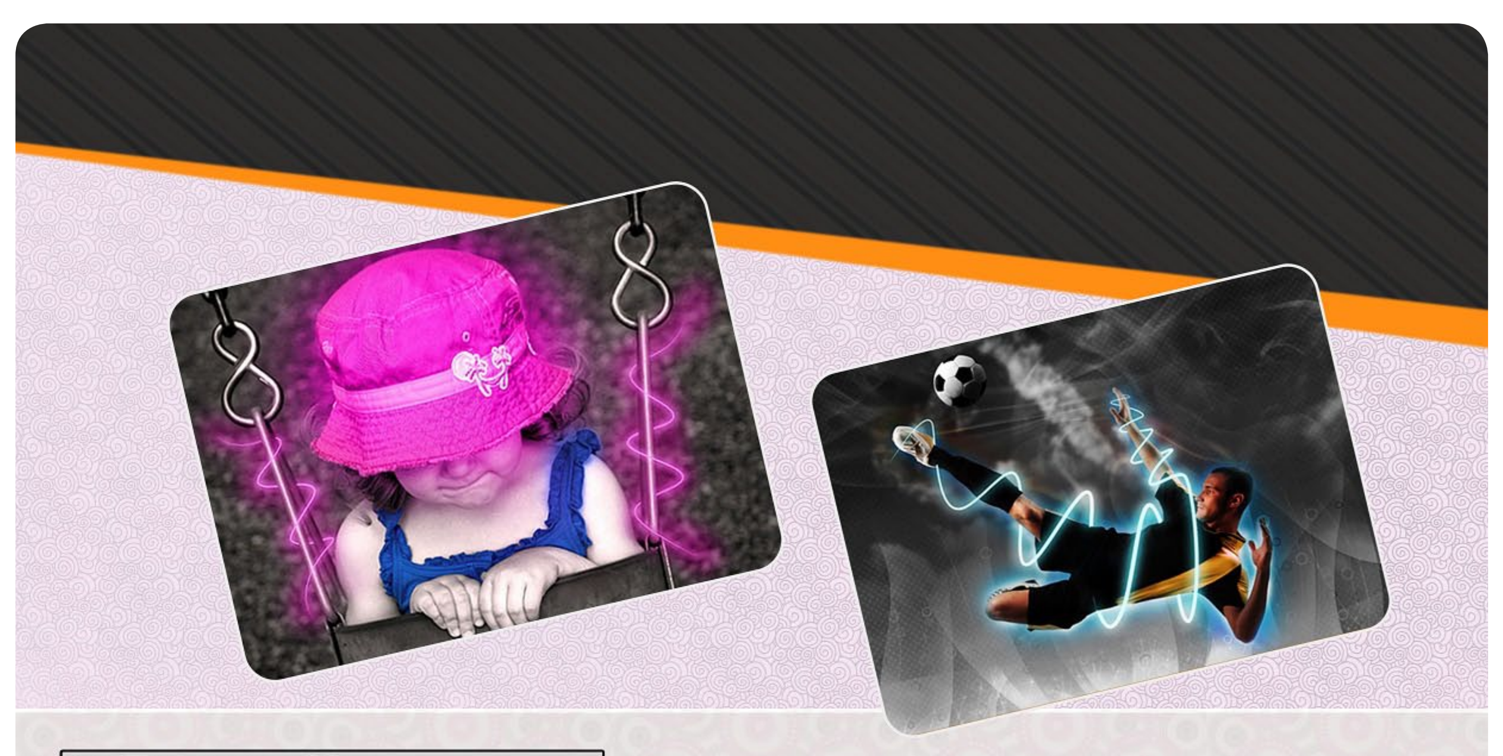
ـ في هذه الخطوة نقوم برسم مسار كما هو واضح بالصورة مع مراعاة التناسق بالتفاف اللاين حتى يبدو وكأنه ملتف بشكل واقعي بعد عمل الماسك بالخطوات التالية .

الخطوة الثالثة :

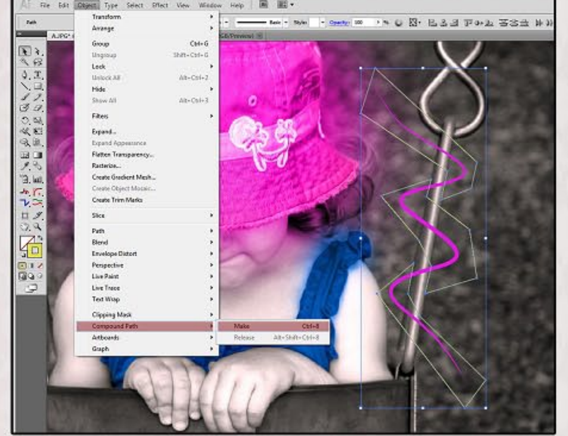
ـ بعد الانتهاء من رسم اللاين نقوم برسم مسارات حول الاماكن التي نريد اظهارها فقط في اللاين كما هو موضح بالصورة قمنا برسم مسارات باللون الاصفر فقط حول الاماكن المراد اظهارها



by : MOHAMAD HASSAN



الخطوة الرابعة :



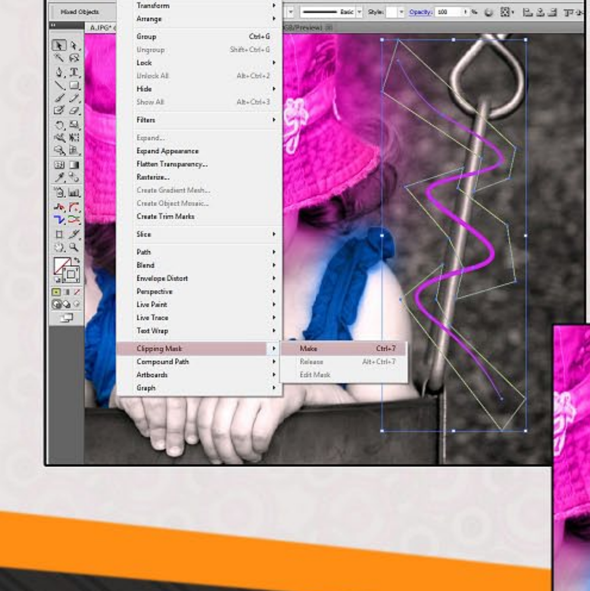
ـ هذه الخطوة مهمة جدا واتي نقوم من خلالها بدمج المسارات المرسومة باللون الاصفر بمسار واحد وجعلها كقطعة واحدة

عن طريق الخيار **Object > Compound Path > Make**

ونستطيع اختصار هذا الخيار عن طريق هذا الاختصار **Ctrl + 8**

كما هو موضح بالصورة .

الخطوة الخامسة :



ـ في هذه الخطوة نقوم بعمل ماسك عن طريق تحديد المسارات الصفراء والمسار الزهري بالوقت نفسه ثم نذهب للخيار التالي :

Object > Clipping Mask > Make

ونستطيع اختصار هذا الخيار عن طريق هذا الاختصار **Ctrl + 7**

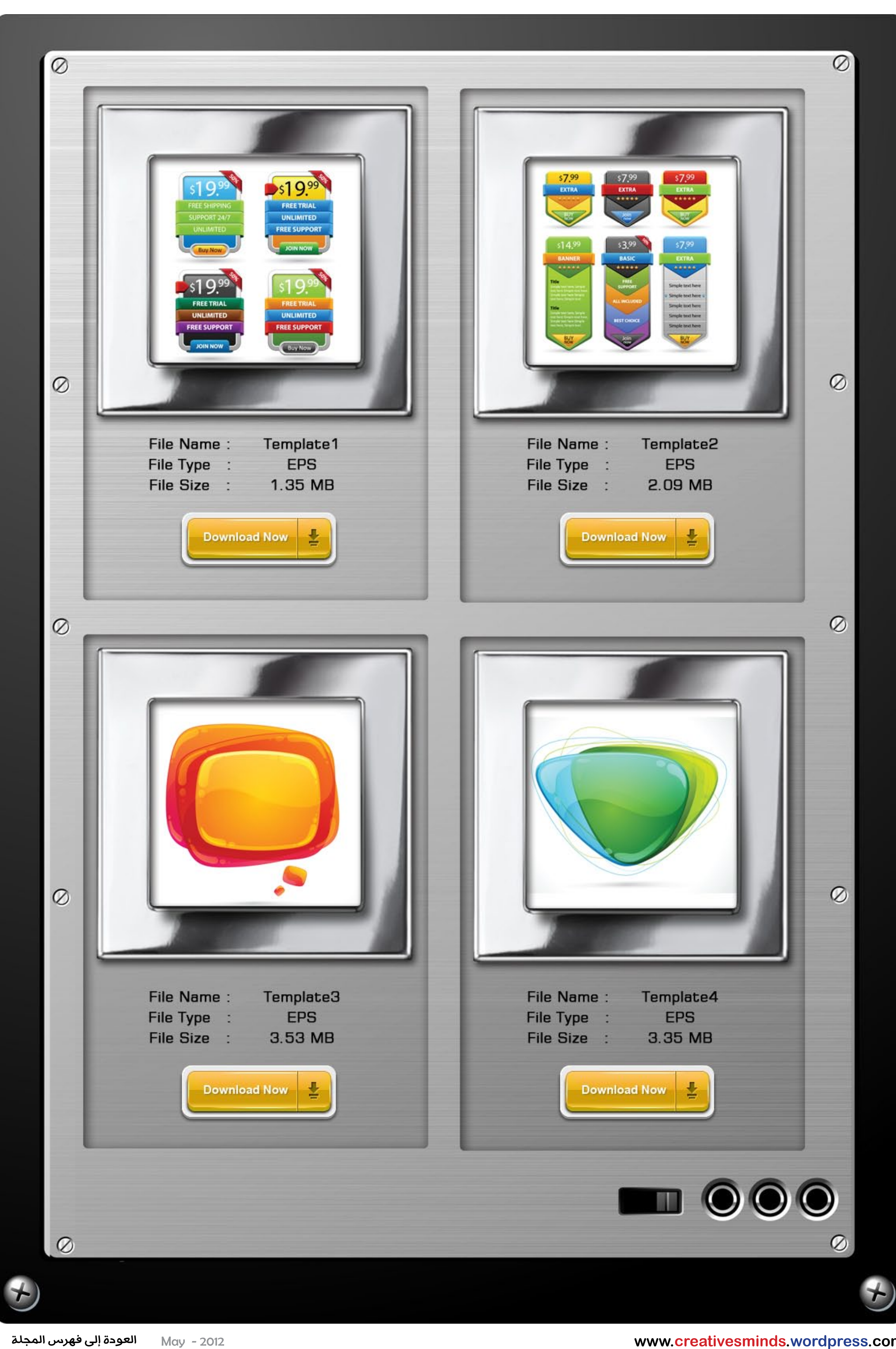
كما هو موضح بالصورة .

- بالنهاية نحصل على شكل اللاين الملتف في هذه الصورة النهائية.


OPEN SOURCES
تم تجميع هذه العناصر من عدة مواقع مجانية
تعطينا عناصر قابلة للتعديل مثل :
PsdGraphics - Fordesigner - FreePatterns
و قد تم اختيار بعض أجمل هذه العناصر لهذا
العدد بواسطة المصمم : محمد زرقة .
Layer Style
File Type : Asl
File Size : 24 KB
CHROME
GOLD
ستايل لون الكروم المعدني مع بعض ستايلات اللون الذهبي
يمكن استدعاء الستايل عن طريق أمر : Load Style و ذلك
من النافذة الفرعية الموجودة في نافذة Style
Download Now
Textures
File Type : ZIP . (12 Files Jpg)
File Size : 12.7 MB
ملفات نوع Jpg عالية الدقة تستخدم في إكساء العناصر
و هي إكساء معادن مختلف اشكالها و بعض انواع الجلود
و هي باللون الأسود يمكن تلوينها عبر البرنامج.
Download Now
Patterns
File Type : EPS
File Size : 3.03 MB
نقش او باترن زخرفة نباتية متكررة يمكن استخدامها في برنامج
الفوتوشوب عن طريق : Edit - Define Pattern و يمكن استخدامها
في الاكساء بنقش عن طريق Layer Style - Pattern Overlay
و يمكن استخدامها في برنامج Illustrator لأنها أساسا عنصر قابل
للتعديل فيه .
Download Now



File Name : blank-black-tag
File Type : Psd
File Size : 1.06 MB
Download Now
File Name : Clean Web Boxes
File Type : Psd
File Size : 3.23 MB
Download Now
File Name :blue ribbon rosette
File Type : Psd
File Size : 1.90 MB
Download Now
File Name : guarantee seal
File Type : Psd
File Size : 1.44 MB
Download Now


File Name : Template1
File Type : EPS
File Size : 1.35 MB
Download Now
File Name : Template2
File Type : EPS
File Size : 2.09 MB
Download Now
File Name : Template3
File Type : EPS
File Size : 3.53 MB
Download Now
File Name : Template4
File Type : EPS
File Size : 3.35 MB
Download Now


CreativeMinds
Creative as you can...